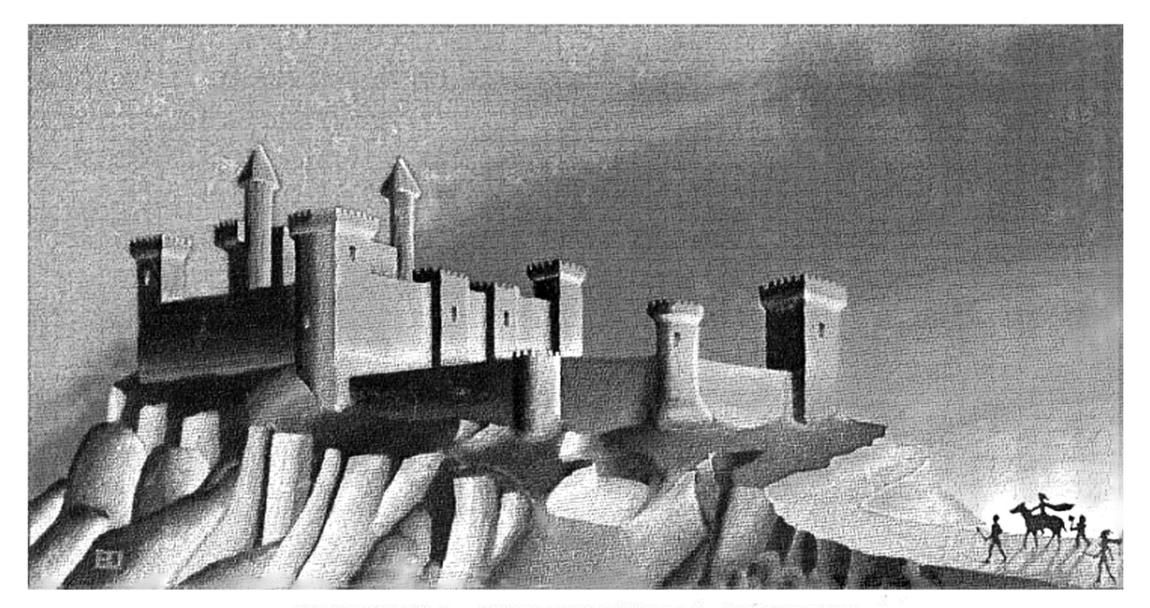

Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons®
GUIDE DES MAITRES & DES SERVANTS
TSR
AD&D ET RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS
ET PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION
SONT DES MARQUES DÉPOSÉES APPARTENANT À TSR INC.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™



SPECIAL REFERENCE WORK

MASTERS & SERVANTS GUIDE

A COMPILED VOLUME OF INFORMATION PRIMARILY USED BY **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS**™ GAME REFEREES, INCLUDING: COMBAT TABLES; MONSTER LISTS AND ENCOUNTERS; TREASURE AND MAGIC TABLES AND DESCRIPTIONS; RANDOM DUNGEON GENERATION; RANDOM WILDERNESS TERRAIN GENERATION; SUGGESTIONS ON GAMEMASTERING; AND MORE.

Illustrations by David C. Sutherland III, D. A. Trampier, Darlene Pekul, David S. La Force, Erol Otus, Jim Roslof, Jeff Dee, Bill Willingham and Larry Elmore

Cover by David C. Sutherland III

Distributed to the book trade in the United States by Random House, Inc. and in Canada by Random House of Canada, Ltd.

Inquiries regarding this work should be accompanied by a stamped return envelope and addressed to: AD&D Questions, TSR Games, POB 756, Lake Geneva, WI 53147.

Printed in the U.S.A.
Revised Edition — August 2011

ISBN 0-935696-02-X

Masters and Servants

De nouvelles règles pour le Monde de D&D

Posséder un royaume à haut niveau pour un joueur expérimenté, voila une évidence, ce qui est l'est moins c'est de le gérer. À la fois pour le joueur et pour le maître de jeu. La géographie, la population, l'histoire, les fortifications, les armées, les Dieux présents, les pillages, les conquêtes, et les trésors tout ici est géré comme si le royaume était un personnage-joueur, les procédures de combats sont connues, ce sont celle des combats dans Donjon & Dragons première édition. On a une classe d'armure, des points de vie, des niveaux d'expérience et des tables pour toucher l'ennemi. Il ne s'agit pas d'aventures solo contre le maître de jeu, et les joueurs pourront s'ils le souhaitent s'affronter entre eux ou s'allier. Mais à l'identique d'un personnage joueur celui-ci ne pourra pas s'approprier la fiche de personnage d'un autre, tout au mieux le voler ou le tuer, sinon l'attaquant risquera rapidement de devenir trop puissant. Les conquêtes vers d'autres territoires sont possibles, les aventures aussi, tout ici est transposé afin de faciliter la gouvernance d'un royaume. Celui-ci aura des rencontres, des adversaires (monstres) et des Dieux qui le surveilleront ou se le disputeront, et surtout de l'expérience et des trésors (Reliques), n'est-ce pas l'âme de Donjon et Dragon après-tout ?

Plongez dans l'aventure épique de "Masters and Servants", une exploration captivante des dynamiques de pouvoir dans les royaumes fantastiques de Dungeons & Dragons. Inspiré par les mots de Gary Gygax, "Il n'y a pas de victoire ou de défaite, mais la valeur réside plutôt dans l'expérience de votre imagination." Ce livre vous invite à découvrir un aspect souvent négligé mais fascinant de D&D : les interactions complexes entre nobles et leurs serviteurs, entre maîtres et sujets. Nous avons soigneusement simplifié les systèmes de bataille pour les rendre plus accessibles tout en préservant la richesse et la profondeur qui caractérisent D&D.

Ce guide unique en son genre ne se limite pas à décrire les affrontements héroïques entre les puissants. Il donne également vie aux personnages souvent oubliés mais essentiels : les serviteurs, les paysans, les suivants. Ces figures, bien que non joueurs, sont le cœur battant de chaque campagne, apportant une profondeur narrative inégalée. Comme l'a judicieusement remarqué Dave Arneson, "Un bon maître du donjon sait que les petites pièces comptent autant que les grandes."

"Masters and Servants" est un hommage à tous les acteurs de l'ombre et de la lumière qui tissent les destinées des royaumes et empires. Vous y découvrirez un monde où la stratégie militaire, les intrigues politiques, les vies personnelles et les luttes quotidiennes se fondent dans une épopée grandiose. Chaque personnage, du plus grand seigneur au plus humble serviteur, a un rôle crucial dans votre aventure.

Remplacez simplement Armes par Armées, Créatures / Monstres par Royaumes, Trésor par Reliques, et Serviteurs par Ministres / Leaders. Impliquez davantage les Dieux, la Nature, les Élémentaires, les Anges, les Célestes et leurs ennemis, les Démons et les Diables. Intégrez aussi les jeteurs de sorts de haut niveau et leurs rituels à plusieurs, et vous obtiendrez la version de D&D « Combat de masse »
Rejoignez-nous dans cette aventure extraordinaire, où la noblesse et le peuple, les maîtres et les serviteurs, sont les protagonistes d'une histoire sans fin, écrite par vous, les maîtres du donjon. "Masters and Servants" est votre clé pour débloquer un nouveau niveau de jeu de rôle,

Dans un royaume : « Il n'y a rien de rationnel, de démocratique, ou de logique dans une monarchie, on entre pas dans un palais en espérant trouver ce que l'on trouve à la maison, les gens qui viennent aux investitures, qui assistent aux cérémonies, lorsqu'ils nous voient passer près d'eux, ils veulent de la magie et du mystère, il veulent de l'abscond, de l'excentrique, du symbolique, en un mot de la transcendance, ils veulent avoir la sensation d'entrée dans un autre monde et c'est là qu'est notre devoir. Nous sommes là pour les élever, les transporter dans un autre royaume, pas pour les renvoyer à leur condition et leur renvoyer ce qu'ils ont déjà... » Elisabeth II The Crown -La série.

INTRODUCTION

Même si on trouvera beaucoup d'informations dans ce livre sur la géographie, les dieux, les constructions du royaume, les reliques et des dirigeants, beaucoup de chose seront à la discrétion du maître de jeu, et du joueur qui le crée , le climat, les races, les monstres leurs écologies et les clans , les cultures qui peuple le royaume ne sont pas décrits afin que ceux-ci soit l'objet de découverte et de surprise on ne peut pas tout régler à l'avance cela serai trop dirigiste et il faut laisser la place à l'imagination et au hasard. Bien sûr un royaume avec des volcans et de la glace possèdera sans doute des dragons blancs ou des yétis mais cela est à la discrétion du maître de jeu.

POURQUOI DES PARTIES À GRANDE ÉCHELLE ?

D'abord il faut préciser que ce système n'est en aucun cas un wargame et qu'il est là pour ajouter une dimension supplémentaire au Personnage-Joueur comme les suivants ou les animaux de compagnie ou les montures qui étaient là pour accompagner le joueur. La gestion d'un royaume doit être divertissante avec des évènements aléatoires, il est à rappeler que dans les « seigneurs de guerre » scénario de CM1 de d&d les armées n'ont qu'un seul indice de puissance ici les royaumes seront décrit comme un Personnage-Joueur qui engloberait toutes ces caractéristiques. Ils montent de niveau, ont des points de vie, construisent des bâtiments utilisent des armées (armes) qui font de 1d6 a 3-18 de dégâts et qui reprennent les règles classiques du combat à D&D. Jet de protection classe d'armure etc…

LA CONQUÈTE

L'objectif est de partir à la conquête de nouveaux territoires. Avez-vous déjà vu un aventurier rester au gîte ? Les batailles avec leurs armées se déroulent souvent à l'autre bout du continent. Même si les combats à grande échelle peuvent être modifiés, il ne faut pas oublier que l'échelle individuelle des héros doit rester prédominante, car elle est la base de toute aventure. Idéalement, une aventure commence avec un groupe d'aventuriers explorant les confins du pays. Si l'histoire prend de l'ampleur, ils peuvent rencontrer un roi désireux de retrouver son trône ou découvrir des trésors bien gardés qui nécessitent une campagne à grande échelle. Créez vos propres scénarios en partant d'aventures classiques et propulsez-les dans des combats épiques et grandioses. Pendant que vos aventuriers s'élancent dans leur quête, leur royaume continue d'évoluer, avec des rencontres et des événements aléatoires qui peuvent augmenter ou diminuer sa puissance.

Pour les reliques le principe est celui de l'ambivalence une relique influence le royaume, la relique est liée au royaume et utilisable par le magistère ou le grand prêtre ainsi qu'au roi ou au souverain mais il ne peut appartenir à la foi au joueur et au royaume. Le joueur doit faire un choix car les bonus ne peuvent pas s'appliquer aux deux fiches celui du personnage et celui du royaume

Le temps La durée est un tour de jeu soit 1 mois le segment correspondant à une semaine

LES PACTES DU ROYAUME

Les armées de type IV ne peuvent pas être invoquer ni convoquer sans la présence d'un artéfact, d'un pacte ou d'un sort. L'exemple est la relique du bâton d'orcus qui permettra au royaume d'invoquer des armées de mort vivant type IV. Ces armées nécessite un pacte avec le démon, le Dieu ou l'entité choisie afin d'obtenir l'armée de type IV choisie.

Une armée de dragon à bas niveau serai impossible les monstres du royaume voulant sauver le royaume grâce à un pacte avec la lignée régnante voir pacte de sang ainsi qu'avec les dieux grâce à un pacte divin ou démoniaque voir relique certain royaume son aussi protéger par des alliances grâce à cela de petit royaume peuvent être très puissant

LES DIEUX DU ROYAUME

Le ou les dieux préexistant avant l'établissement du royaume Ils doivent être tirés au hasard ils ne devront pas trop déviés de l'alignement du Personnage-Joueur, du seigneur (dirigeant) sinon le nouveau souverain du royaume pourrait avoir des malus pour lancer des sorts divins. Comment chassez les anciens dieux ? Avec de nouveau !! L'apparition d'un nouveau clergé nouveau culte et nouveaux lieux de culte (construction) de nouveau temple. Décider d'une « hérésie » dans le royaume et adopter une politique d'inquisition. (*Voir Manuel des Maitres et des Servants : Culte niveau 7)*

QUEL INTÉRÊT D'AVOIR UN ROYAUME ?

La Population du royaume est a 70% de la race du seigneur ainsi que la langue parlé dans le royaume. Les royaumes sont réservés à des personnages de haut niveau 11 ou plus ayant atteint ce niveau dans une seule classe pas bi classée Le royaume coûtent des xp coûtent, de l'argent à l'instar d'un suivant. Alors pourquoi avoir un royaume ? L'obtention d'un royaume est rare à l'instar d'un œuf de dragon, pourra t'il être éduquer ? quel ennui nous causera t'il ? Mais à terme il sera source de bonheur. Le royaume a un background. Les tours de gestion de royaume se fond au début et à la non à la fin d'une partie de jeu de rôle ce qui laisse le temps d'avoir différents évènements qui se sont produit pendant ce temps de jeu des épidémies, des révoltes peuvent éclater et désorganiser les chantiers en cours ou le recrutement de force armées peuvent diminuer les points de vie du royaume si les pv tombent en dessous de -10 le royaume est perdu est à succomber à l'ennemi. Le maître de jeu récupère alors la fiche de royaume au joueur, les habitants s'enfuient. La société est perdue et désorganisée aucun joueur ne récupère le territoire d'un autre joueur celui-ci devient un « man's land » A l'instar d'un personnage le royaume monte en niveau est suivant ses caractéristiques débloquent des constructions utiles pour le joueur : alchimie, potion payante, Armes Armureries pareil etc…L'utilisation des esclaves est réservé aux alignements mauvais.

Bien sûr il ne faut pas que la gestion de territoire s'apparente à une aventure solo mais plutôt à une aventure de coopération où les joueurs chanceux aident ce qui ne le sont pas ou à l'inverse les poussent dans le sens où ils vont tomber... Ils les attaquent et les volent. Il faut retrouver l'esprit des débuts ou les joueurs respectent leurs alignements et s'il ne le respecter pas il serait sectionné par l'apparition d'un nouveau dieu dans le royaume les joueurs en difficulté sur leur territoire pourront demander de l'aide à des joueurs voisins car des catastrophes coûte cher et les revenus sont parfois gravement touchés Les dieux de 1-12 suivant le niveau du royaume crée un panthéon. Voir Nombre de Dieu par royaume

Utiliser des mécanismes de construction de déconstruction (évènements aléatoires) de collection de niveau d'expérience et d'évolution et de perspective d'enrichissement de bataille pour construire le royaume. Éviter tant que possible l'autarcie. Les royaumes doivent interagir s'allier se passer des armées. On aurait pu réduire la mécanique des combats à un jeu de carte ou à un simple parcours cyclique de rencontres ou encore à un clash of clan mais les joueurs auront sans doute à cœur de construire puis d'attaquer les royaumes voisins En s'alliant comme on le fait à plusieurs pour tuer un dragon par exemple à l'instar des monstres des royaumes peuvent alors voir le jour comme des empires à abattre la lune noire Ou bien d'autre empire s'écrouleraient alors il est à souligner qu'un grand royaume ou un empire ne meurt pas (Too Big to fail) mais laisse des duchés des baronnies et des seigneuries avec leur châteaux et leur village intact le jeux C'est pour cela que le royaume devra se construire patiemment et sera toujours face à l'adversité et au maître de jeu qui aura aussi la possibilité de

construire différentes coalisions entre royaume pour crée des scénarios face aux joueurs. les royaumes auront des armées des cultures, des surprises (Contrées oubliées, Mystérieuses, perdues) à offrir au joueur et le moral d'une armée d'esclave face à une armée de spartiates ne fera guère le poids Quelques fiche de royaume voir Lyonesse Greyhawk Forgotten réalms (*Voir Guide des Royaumes*).

A haut niveau 10+ de Ministres/Leaders, et si le maitre de jeu le souhaite il peut imposer au joueur pour son Magister et Grand prêtre du royaume qu'il choisisse son école de magie *(Voir Manuel du Joueur II P.129-137)* d'où les classes de devins (Divination) les magiciens mauvais (Nécromancie) pouvoir spéciaux Les clercs (abjurations) les illusionniste (illusion), Druide sort de la nature Uniquement et seulement ces sorts à partir du Niveau 4 tant de sort exercera sa puissance en rapport avec la classe du leader.

FONDATION D'UN ROYAUME

Une fois que vous avez votre premier territoire et établissement, vous avez le début d'un royaume. Vous devrez prendre certaines décisions initiales qui affectent les statistiques de votre royaume, et les enregistrer. Choisissez l'Alignement de votre royaume. L'alignement de votre royaume aide à déterminer à quel point il est loyal, prospère et stable. Votre royaume peut être un bastion du bien, loyal, luttant contre une terre voisine de fidèles du diable, ou un territoire neutre chaotique de commerçants sans scrupules dont le gouvernement interfère très peu dans les droits de ses citoyens.

Choisissez les rôles de leadership. Attribuez les rôles de leadership pour tous les PJ (personnages joueurs) et PNJ (personnages non-joueurs) impliqués dans la gestion du royaume, tels que le Ruler (Dirigeant), le General (Général), et le High Priest (Grand Prêtre). Les rôles de leadership fournissent des bonus lors des vérifications effectuées pour percevoir les taxes, gérer les citoyens en émeute et résoudre des problèmes similaires.

Déterminez les Attributs de Votre Royaume.
(1) Vos scores initiaux (Caractéristiques) en Puissance, Pouvoir, Justice 3d6 de votre royaume (*Voir Manuel du Joueur II. P7-10)*
Ainsi que les caractéristiques de la fiche de royaume. Points de vie, Jet de protection, Capacité de voleur etc...
(2) Puis décrivez la géographie de votre royaume Terre, Eau, Feu & Air (*Voir Manuel du Joueur II. P11-15*) puis pour plus de détail ce manuel (*GMS page 112-136*)
(3) Les Backgrounds (*Ce manuel page 5-13*)
(4) Tirez le niveau de vos Ministres / leaders et si vous le souhaité des Us et Coutumes *Voir Manuel du Joueur II. P21)*
(5) Les routines (évènement aléatoires) tous les 6 tours
Page 19
(5) Les Routines tous les 3 tours Page 21

CAPITALE / BASTION

Un royaume devrait avoir une capitale - le siège de votre pouvoir. Votre premier établissement est votre capitale (Bastion). Si vous souhaitez désigner un autre établissement ou une autre ville comme capitale, vous pouvez le faire. Votre capitale entre principalement en jeu si votre royaume perd des hexagones. (*Voir ou placer son château : Manuel du Joueur II P.126*) Si vous changez la capitale, tentez un test réussi sous la Puissance & Pouvoir. La réussite signifie que le Mécontentement (perte de 1d6 points de vie); l'échec signifie que le Mécontentement augmente (Perte de 3d6 points de vie). Le Bastion abrite aussi les ministres/leaders et le dirigeant (Le roi, Seigneur, votre personnage) Si vous le souhaitez celui-ci peut ajouter ses points de vie au Bastion (minimum 50 pv de base) mais le risque est que celui-ci tombe aux mains ennemies et alors le royaume est perdu. (Mais pas le personnage qui ne recevra alors que des points de dégâts fictifs). Le bastion peut accueillir jusqu'à 5 armées maximum et 1 armée (La Garnison) doit obligatoirement restée pour défendre le bastion.

Classe et niveau du Dirigeant

1. CLERC 9ème-12ème
2. DRUIDE 12ème-13ème
3. GUERRIER 9ème-12ème
4. PALADIN 9ème-10ème
5. RANGER 10ème-13ème
6. MAGICIEN 11ème-14ème
7. ILLUSIONNISTE 10ème-13ème
8. VOLEUR 10ème-14ème
9. ASSASSIN 14ème
10. MOINE 9ème-12ème
11. BARDE 23ème



Classe du Dirigeant & Background de Royaume

1. Clercs (9ème-12ème niveau) : (1d8)

1. Le Gardien de la Relique : Après avoir récupéré une relique sacrée des griffes d'un dragon maléfique, le clerc reçoit un temple en ruine sur une falaise surplombant la mer, où il doit veiller sur la relique et restaurer le sanctuaire.

2. Le Héraut de la Lumière : Ayant guéri un village de la malédiction d'un sorcier noir, le clerc se voit offrir un lopin de terre où un puits sacré est apparu, marquant le lieu d'un futur lieu de pèlerinage.

3. Le Sauveur du Royaume : Pour avoir ramené à la vie l'héritier du trône, mort dans des circonstances mystérieuses, le clerc reçoit une ancienne abbaye, avec des terres fertiles et un village dévoué.

4. Le Clerc de la Dernière Veille : Après avoir bravé les abîmes infernaux pour récupérer une ancienne icône de lumière, le clerc se voit confier la garde d'un ancien monastère bâti sur les ruines d'un portail démoniaque scellé. Il doit maintenant protéger la région contre les forces des ténèbres attirées par le portail. **Fondation** : pour fonder un domaine, le PJ trouve un territoire non revendiqué* et crée un nouveau domaine indépendant. Le PJ en est l'unique dirigeant, et ne jure pas allégeance à un suzerain ou roi. Il peut adopter le titre de son choix, mais les dirigeants des environs pourront affecter ce choix * Tout territoire où aucun dirigeant local ne s'est établi, et où aucun impôt n'est payé.

5. L'Oracle des Mers Oubliées : En déchiffrant un ancien oracle sous-marin, le clerc découvre une cité engloutie, demeure d'une divinité marine oubliée. Il reçoit la seigneurie de ces eaux mystérieuses, devenant le médiateur entre le monde terrestre et les secrets des profondeurs.

6. Le Guérisseur de la Vallée Flétrie : Le clerc purifie une vallée autrefois luxuriante, désormais maudite par un nécromancien. En restaurant la vie et la fertilité de la terre, il contrôle de cette vallée, où chaque arbre et ruisseau témoigne de sa victoire sur la mort et la désolation.

BACKGROUNDS

7. Le Souverain de l'Ombre Maudite : Après avoir invoqué et soumis un démon puissant, ce clerc maléfique a été récompensé par les forces infernales avec le contrôle d'un ancien château, bâti sur un site où les veines du monde souterrain affleurent. Ce bastion sinistre, enveloppé d'une aura de terreur, devient un lieu de pèlerinage pour les adorateurs des ténèbres, et le clerc règne désormais sur une terre où règnent la peur et la désolation, attirant à lui des adeptes et des créatures maléfiques.

8. L'Hérétique des Profondeurs Sacrées : Ce clerc maléfique a découvert et profané un temple oublié dédié à une divinité bienveillante, le corrompant avec ses rituels noirs. En retour, il a été béni par une entité maléfique, qui lui a offert une portion de terres hantées, où les échos des prières perverties résonnent encore. Ces terres maudites sont maintenant le théâtre de rituels blasphématoires, et le clerc s'épanouit au cœur de cette corruption, étendant son influence maligne sur les terres environnantes.

Les Forteresses des Prêtres

Dans la plupart des univers fantastiques, la religion sera une institution énorme, convoitant de vastes étendues de terre et accumulant de grands coffres de trésors et de tributs. Les temples des prêtres varieront considérablement en taille et en forme, en fonction du type de climat, de la topographie du terrain et des peuples de la région.

Une fois qu'un prêtre construit sa forteresse, le personnage recevra souvent un soutien financier de la communauté sous forme de dîmes, théoriquement égales à un dixième de la valeur de la ville locale. Cela a, à plus d'une occasion, causé des conflits entre le seigneur et la religion. La forteresse du prêtre n'est pas faite ou défaite par la dîme ou par de grandes étendues de terre, mais par la capacité de l'église locale à toucher les cœurs et les âmes des paysans. Grâce à cette capacité unique, la religion sera plus forte que n'importe quel baronnie ou fief ne pourrait jamais espérer l'être.

Dans la plupart des royaumes, ne pas avoir de religion est aussi grave que ne pas avoir de lois. Tout seigneur décent et religieux sera presque obligé de construire un temple ou une église en premier, sur ou près du site de son propre château. Ainsi, une forteresse de prêtre peut, et dans de nombreux cas sera, située à l'intérieur des frontières de la baronnie d'un autre seigneur.

Dans certains cas rares, un prêtre peut partir dans la nature pour construire sa propre forteresse, mais dans de tels cas, l'objectif du prêtre est la retraite. En règle générale, sa suite et ses ambitions tendront à être bien plus petites que celles de ses frères résidant en ville.

La forteresse d'un prêtre sera toujours faite de pierre solide, à moins que la terre environnante et le peuple ne soient trop petits pour soutenir une telle construction ou que sa foi n'interdise son utilisation. La forteresse agira comme un bouclier contre les influences extérieures autant que les murs du château le font. En tout cas, la forteresse sera généralement opulente dans tous les aspects de sa conception. Lorsque cela est possible, les toits des bâtiments seront en métal travaillé tel que le cuivre et plaqués d'argent, d'or ou d'autres métaux luxueux. À moins que les principes de la foi ne l'interdisent, une forteresse de prêtre devrait toujours être ornée.

La pièce maîtresse de la forteresse du prêtre est la grande structure de la cathédrale en son cœur. Cette partie du donjon contient la plus grande quantité d'ornements, y compris des frises, des façades, des colonnades, des statues et des fontaines. De telles constructions sont supposées être présentes dans toute cathédrale ornée.

Une forteresse religieuse, à moins qu'elle ne soit située dans des terres pleines de dangers, construira rarement de grands murs défensifs ou des créneaux. Certains temples religieux peuvent contenir un certain nombre de constructions souterraines telles que de grandes caves à vin, des abbayes secrètes, de longs tunnels tortueux ou un certain nombre de chambres souterraines utilisées à diverses fins.

Un prêtre recevra très probablement une concession de terre de la part du chef de son institution religieuse. Dans certains cas, cependant, la terre peut être acquise par charte royale. Dans de rares occasions, les prêtres peuvent entrer en possession de la terre qu'ils désirent après une croisade acharnée contre une foi opposée. Dans de tels cas, le moral de la main-d'œuvre locale est susceptible d'être médiocre, au mieux.

Les prêtres, en fonction de leurs doctrines, de leurs moralités et de leur alignement, favoriseront soit l'esclavage et l'utilisation de la peur et de la douleur comme incitations, soit répugneront contre l'utilisation de telles horreurs et embaucheront leurs travailleurs locaux avec de l'or et des offres divines d'assistance (bénédictions, réalisation de miracles, guérison, salut, etc.).

2. Druides (12ème-13ème niveau) : (1d6)

1. L'Éveilleur des Forêts : Le druide réveille un ancien esprit de la forêt, apaisant la colère de la nature. En guise de remerciement, il se voit confier un bois sacré, ancien et puissant.

2. Le Libérateur des Eaux : Après avoir purifié une rivière empoisonnée par la magie noire, le druide gagne la tutelle d'une vallée luxuriante traversée par cette même rivière.

3. Le Chant des Pierres : En déchiffrant un champ ancestral des pierres, le druide rétablit l'équilibre d'un ancien site mégalithique et devient son gardien légitime.

4. Le Gardien de la Brume Éternelle : En dévoilant le secret d'un brouillard ancestral qui enveloppe une forêt ancestrale, le druide dissipe une malédiction millénaire. En récompense, il se voit confier la garde de cette forêt mystique, où les arbres murmurent des secrets d'antan.

5. L'Émissaire des Créatures Célestes : Après avoir aidé un phénix en détresse, le druide est béni par les créatures célestes. Il devient le protecteur d'une île céleste flottante, un sanctuaire pour les créatures mythiques et un bastion contre les forces des ténèbres.

6. Le Maître des Saisons Perdues : Le druide restaure l'équilibre des saisons dans une région où le temps s'était arrêté, débloquant ainsi les cycles naturels. Pour cela, il reçoit d'un dieu un domaine enchanté où chaque saison vit en harmonie, offrant un refuge pour les esprits de la nature.

Sanctuaires des Druides

Un personnage druide construira un château quelque part entre celui d'un ranger et celui d'un elfe, utilisant les styles des deux avec grâce et splendeur.

Un druide obtient son terrain presque exclusivement grâce à une Charte Royale, bien qu'il puisse utiliser d'autres méthodes dans certaines occasions rares. Un druide demandera spécifiquement des zones fortement boisées et souvent montagneuses.

Une fois qu'une parcelle de terrain a été trouvée, le druide se mettra à défricher de très petites portions du terrain, en veillant à ne rien détruire de la beauté naturelle.

Un sanctuaire de druide typique comprendra un mur de pierres posées librement, ressemblant plus à une clôture en piquets qui servira également d'aide astronomique ou pour la divination des esprits. Au cœur du mur de pierre, qui peut être circulaire ou carré, reposera un donjon en bois robuste. Dans de rares cas, le niveau inférieur du donjon peut être composé de grands blocs de pierre semi-taillés.

Autour du donjon lui-même se trouveront des jardins et des sentiers. En fait, des couloirs et des pièces construits à partir d'arbustes et d'arbres vivants ne sont pas rares. Les druides utiliseront leur magie pour affecter le taux de croissance de ces pièces, les construisant en une fraction du temps qui serait nécessaire s'ils étaient formés naturellement.

En plus des jardins et des pièces naturelles, les druides construiront un certain nombre de tanières, à la fois en pierre et en bois, pour des créatures des bois telles que les loups, les ours et autres bêtes similaires. Ces animaux agiront comme gardiens et sentinelles, permettant au druide et à ses proches retenus de se concentrer sur des questions plus urgentes.

Rarement les druides utiliseront ou demanderont l'aide de la paysannerie locale pour construire leurs domaines. Le druide préférerait prendre ses retenus, ses disciples et des employés spéciaux et sculpter son sanctuaire à un rythme plus détendu. Les druides n'utiliseront jamais de travail esclave, ni n'abuseront des animaux de quelque nature que ce soit. En règle générale, cependant, la main-d'œuvre d'un druide consistera en une grande variété d'êtres sylvains, y compris des centaures et des créatures similaires.

Les druides se préoccupent rarement des entreprises politiques ou de la conquête, mais ont leurs propres intérêts qui occupent leur temps. Les druides seront plus qu'heureux de vivre dans les limites du domaine d'un autre seigneur et de devenir son vassal loyal.



3. Guerriers (9ème-12ème niveau) : (1d8)

1. Le Champion du Colisée : Ayant remporté un tournoi légendaire, le guerrier se voit offrir un vieux fort à la frontière, chargé de défendre le royaume contre les envahisseurs barbares.

2. Le Vengeur des Montagnes : Pour avoir vaincu un seigneur de guerre orc qui terrorisait la région, le guerrier est nommé seigneur d'un château montagneux stratégique. **Colonisation** : un suzerain peut autoriser un PJ à coloniser un nouveau domaine au nom du suzerain qui lui apportera son aide, généralement sous forme de troupes ou de financement. Les domaines établis dans la région (s'il y en a) pourront interférer avec cette colonisation. Notez que la région peut déjà être revendiquée (mais pas colonisée ni développée) par des dirigeants lointains. Si la région est déjà gouvernée, elle ne peut être colonisée ; elle doit être conquise.

3. Le Maître des Tempêtes : Survivant à une bataille navale contre des pirates redoutés, le guerrier reçoit une île isolée, ancien repaire des pirates, regorgeant de trésors cachés.

4. Le Libérateur des Vallées : Après avoir mené une rébellion contre un tyran oppressant, ce guerrier héroïque est acclamé par le peuple et reçoit le contrôle d'une fertile vallée. Il se consacre à la reconstruction et à la protection de ses habitants, gagnant leur loyauté et leur respect.

5. Le Défenseur des Frontières Perdues : Ce guerrier brave a repoussé une invasion de créatures maléfiques d'un autre plan. En récompense, il est nommé gardien d'une ancienne forteresse aux confins du royaume, devenant le rempart entre la sécurité du monde et les forces du chaos.

6. Le Conquérant des Terres Sanglantes : **Conquête** : tout PJ peut obtenir un domaine par la plus vieille méthode de l'histoire : en le conquérant. Le domaine doit être obtenu par combat pour constituer une conquête. Après avoir mené une campagne brutale pour étendre le territoire d'un royaume impitoyable, ce guerrier impitoyable reçoit un domaine arraché à ses ennemis, régnant sur les terres conquises d'une main de fer et inspirant la peur parmi ses sujets.

7. Le Seigneur de la Guerre des Brumes : Ce guerrier a trahi son souverain et a pris le contrôle d'une région stratégique à travers une série de batailles sanglantes et de manœuvres trompeuses. Il règne maintenant sur un territoire enveloppé de brouillard, d'où il lance des raids et des attaques surprises.

8. Le Baron Noir de la Forêt Interdite : En pactisant avec des forces obscures, ce guerrier a acquis le pouvoir de subjuguer une forêt ancienne et ses créatures. Il y construit un château sinistre, d'où il exerce sa domination sur la région, terrorisant les villages alentour.

Châteaux des Guerrier & Paladins

Le personnage du guerrier ou du paladin construira un château qui est similaire aux lignes générales présentées dans le système de construction de base. Cependant, ils auront également un certain nombre d'éléments de conception similaires à ceux d'un château de prêtre. Après tout, un paladin est un mélange d'éthique guerrière et de moralité divine.

En vérité, le paladin a le meilleur des deux mondes. Dès le début, le château du paladin sera regardé avec envie par le seigneur guerrier et la paysannerie. Le château du paladin sera construit sous la forme d'un donjon typique, utilisant les meilleures réalisations technologiques possibles pour la région. Cependant, au cœur de son château se trouvera son temple ou l'église dédiée à sa divinité.

Le personnage du paladin obtiendra souvent la terre pour son donjon à travers ses croisades contre les infidèles ou les créatures et empires maléfiques. Bien que tout paladin digne de ce nom soit presque assuré de recevoir une Charte Royale ou une concession de terre en temps voulu, ils préfèrent la méthode plus directe d'acquérir des terres par la conquête.

Un Paladin n'utilisera jamais d'esclaves ou n'emploiera pas d'incitations basées sur la peur et la douleur pour acquérir des travailleurs pour la construction de son donjon. Au contraire, le chevalier oint utilisera des paiements en or et ses dons divins de guérison pour aider la paysannerie locale. Étant donné qu'un paladin est presque certainement un grand héros aimé des masses, recruter des travailleurs est rarement un problème.

4. Paladins (9ème-10ème niveau) : (1d6)

1. Le Libérateur de l'Aube : Après avoir déjoué une conspiration infernale, le paladin est béni avec un château ensoleillé, lieu de convergence des lignes sacrées.

2. Le Protecteur des Saints : Pour avoir protégé un convoi de reliques saintes contre des hordes démoniaques, le paladin se voit attribuer une forteresse dans un lieu de pèlerinage.
Octroi de terres : un Empereur ou Dieu ou Roi existant peut nommer un PJ à la tête d'un domaine mineur de son royaume. Le PJ doit faire vœu de service ou d'allégeance, et rendre visite au Dieu, maître ou suzerain au moins deux fois par an. Ce dernier pourra visiter le domaine, et devra être bien traité. En échange des terres octroyées, le suzerain attendra loyauté, productivité et soutien militaire.

3. Le Justicier des Terres Brûlées : En rétablissant la paix dans une région dévastée par la guerre, le paladin est nommé Gouverneur d'une cité en reconstruction, symbole de renouveau.

BACKGROUNDS

4. Le Chevalier de la Lumière Sacrée : En retrouvant une relique sacrée volée et en la ramenant dans son sanctuaire, ce guerrier pieux se voit confier un ancien temple fortifié. Il devient le protecteur de la relique et un symbole d'espoir et de foi pour les croyants.

5. Le Paladin de la Cité Béni : En déjouant un complot démoniaque visant à renverser le gouvernement d'une cité sainte, le paladin révèle sa pureté de cœur et son dévouement sans faille. En signe de gratitude, les dirigeants de la cité lui confient la garde d'une forteresse sacrée surplombant la ville. De là, il veille sur les fidèles et sert de guide spirituel, tout en repoussant les menaces qui pèsent sur les murs de la cité.

6. Le Chevalier de l'Ordre Perdu : Après avoir redécouvert et restauré un ancien ordre de paladins oublié, ce paladin devient le maître d'un château ancestral, caché dans une vallée isolée. Ce lieu, empli de reliques et de connaissances anciennes, devient un centre de formation pour une nouvelle génération de paladins, dédiés à combattre le mal sous toutes ses formes. Le paladin y établit une communauté florissante, ralliant autour de lui des guerriers et des clercs partageant ses idéaux.

5. Rangers (10ème-13ème niveau) : (1d6)

1. La Sentinelle des Frontières : En débusquant une horde de gobelins cachée dans les collines, le ranger se voit confier une tour de garde ancienne, avec une vue imprenable sur les terres environnantes.

2. Le Veilleur des Brumes : Après avoir découvert et fermé un portail vers les enfers, le ranger est nommé gardien d'une forêt mystérieuse, où les brumes cachent des secrets anciens.

3. Le Traqueur des Bêtes Anciennes : En traquant et en capturant une bête légendaire terrorisant les villages, le ranger reçoit un domaine sauvage où cohabitent des créatures rares et merveilleuses.

4. Le Protecteur de la Vallée Cachée : Découvrant une vallée cachée menacée par des exploitants sans scrupules, le ranger mène une campagne pour la sauver. En reconnaissance, les esprits de la nature lui confient la garde de ce sanctuaire, un lieu de beauté sauvage et de paix, où les animaux et les esprits coexistent en harmonie.

5.L'Éclaireur du Passage Oublié : Après avoir déjoué une invasion de créatures souterraines à travers un ancien passage montagneux, le ranger est récompensé avec une forteresse oubliée qui garde l'entrée de ce passage. Il devient le gardien de cette voie stratégique, protégeant la région contre des menaces venant des profondeurs de la terre.

6. Le Seigneur des Loups : En sauvant une meute de loups des griffes d'un sorcier maléfique, le ranger gagne leur loyauté et devient le chef de la meute. Il se voit offrir un château en ruines dans une forêt dense et mystérieuse, qu'il transforme en un refuge pour les loups et autres créatures de la forêt, devenant une légende parmi les peuples forestiers.

Forts des Rangers

Le personnage du ranger construira un donjon modeste et pratique. Tous les châteaux construits par de tels personnages sont considérés comme spartiates dans leur conception et dénués de toute trace d'ornementation. Tous les efforts sont faits pour maintenir l'intégrité du terrain local. Le résultat de cette tendance est qu'un ranger défrichera ou nivellera rarement la terre, mais essaiera de vivre de la terre du mieux qu'il peut. Avec ses connaissances et sa capacité à communier avec la nature, ses terres auront toujours un gibier et de la nourriture abondants. De plus, le ranger gardera les marais et les broussailles épaisses de ses terres comme une défense naturelle.

Les rangers exigeront également moins de terres, car ils considèrent que la terre n'est pas uniquement pour eux. Un personnage ranger demandera très peu de terre s'il se voit offrir une Charte Royale ou une concession de terre. Contrairement à un guerrier ou un paladin typique, un ranger a rarement de grandes idées de contrôle de vastes étendues de terre et de peuples. Un ranger travaillera mieux avec des peuples nomades ou semi-nomades, car son idéologie correspondrait à ces types de cultures. Dans de tels cas, un ranger ignore le Modificateur de Production habituel associé à ces peuples. Dans son cas, le MP est supposé être de 1,00 pour les deux sociétés.

6. Magiciens (11ème-14ème niveau) : (1d8)

1. Le Maître des Arcanes : En décryptant un grimoire oublié, le magicien révèle un passage vers une ancienne bibliothèque souterraine et se voit confier la garde de ces lieux perdus.

2. Le Libérateur du Nexus : Après avoir brisé un siège démoniaque autour d'une tour d'observation astrale, le magicien reçoit la seigneurie de la tour et des terres mystérieuses environnantes.

3. L'Érudit des Étoiles : Le magicien découvre un alignement astral rare, sauvant le royaume d'une catastrophe cosmique, et se voit récompensé avec un observatoire ancien et perdu sur une haute montagne.

4. Le Gardien du Portail Oublié : En refermant un portail menaçant de libérer des horreurs anciennes, le magicien se voit confier un donjon mystérieux situé sur un nœud de puissantes lignes magiques. Ce lieu, riche en mystères arcanes, devient son laboratoire et un centre d'étude pour les arcanes oubliées.

5. L'Architecte de la Cité Flottante : Après avoir découvert la technologie d'une ancienne civilisation, le magicien fait léviter une portion de terre, créant une île flottante. Il y construit une cité aérienne, attirant des mages, des alchimistes et des inventeurs du monde entier.

6. Le Maître du Labyrinthe Éthéré : En déchiffrant les secrets d'un labyrinthe mystique, le magicien débloque les portes d'un palais éthéré, invisible et caché au monde normal. Il en devient le seigneur, explorant et étudiant ses innombrables salles remplies de trésors arcaniques et d'énigmes magiques.

7. Le Protecteur des Runes Anciennes : Le magicien découvre un ensemble de runes puissantes gravées sur un ancien site. En les activant, il révèle un château caché, chargé de magie runique. Il se consacre à l'étude et à la préservation de ces runes, devenant un expert reconnu en magie runique.

8. Le Seigneur de la Vallée des Cristaux : Ayant libéré une vallée envahie par des créatures de cristal, le magicien est récompensé par les esprits de la vallée avec un manoir enveloppé de cristaux magiques. Ces cristaux temporels sont sources de pouvoir et de connaissance, deviennent la clé de ses recherches futures

Demeures des Magiciens

Les magiciens, en général, sont un groupe orgueilleux. Ils préfèrent une tour isolée dans une terre lointaine à une puissante forteresse dans une campagne civilisée. Un magicien s'intéresse également bien plus aux royaumes ésotériques de la magie qu'à la gestion d'un grand ensemble de serviteurs, de retenus et d'agriculteurs. Ils cherchent rarement à devenir seigneurs et ainsi être forcés de s'occuper des activités quotidiennes d'un quelconque fief mineur.

Les magiciens, avec leur intelligence rusée et leur ingéniosité, chercheront presque toujours à obtenir une charte de terre ou une concession du gouvernement en place. Certains

magiciens peuvent tenter de prendre des terres par la force mais, comme les magiciens ne sont pas réputés pour leur prouesse au combat, ils laissent généralement cette méthode aux guerriers et aux chevaliers.

Les demeures des magiciens sont toujours construites en pierre et contiennent plus souvent qu'autrement un fossé avec une bête terrifiante pour tenir à distance les nombreuses distractions. Comme on peut l'imaginer, l'utilisation de la magie dans la construction de la tour d'un magicien éclipse souvent les gens du commun qui pourraient être appelés à la construire. Des histoires peuvent être racontées pendant des générations à venir sur le grand magicien qui a construit sa demeure avec une brillante démonstration de feu et de magie - et un peu d'aide des villageois. en magie et en alchimie.



7. Illusionnistes (10ème-13ème niveau) : (1d3)

1. Le Maître des Mirages : Pour avoir déjoué un coup d'état grâce à ses illusions, l'illusionniste reçoit un manoir mystérieux, truffé de passages secrets et de chambres cachées.

2. L'Artisan des Rêves : En créant une illusion qui sauve une ville d'une attaque, l'illusionniste se voit offrir un vieux théâtre en guise de résidence et de laboratoire.

3. L'Évocateur des Fantômes : En apaisant les esprits tourmentés d'une ancienne forteresse, l'illusionniste en devient le maître, protégé par des fantômes loyaux.

Les Demeures des Illusionnistes

Les illusionnistes, sont les maîtres de l'art de la tromperie et de la subtilité, ne résident pas dans de simples structures. Leurs demeures sont des lieux de mystère et d'émerveillement, souvent cachées aux yeux des non-initiés. Loin des villes bruyantes, ils choisissent des emplacements où la réalité semble floue, comme des îles flottantes, des forêts enchantées, ou même des dimensions parallèles accessibles seulement par des portails magiques.

Un illusionniste valorise la solitude pour ses expériences et réflexions, mais contrairement au magicien classique, il ne se désintéresse pas totalement du monde extérieur. Au lieu de cela, il tisse des réseaux d'influence à travers des illusions et des agents secrets, observant le monde à travers des miroirs magiques et des familiers invisibles.

L'architecture d'une demeure d'illusionniste est un spectacle en soi. Les murs et les plafonds peuvent sembler fluides, changeant de forme et de couleur. Des passages secrets et des pièces cachées sont monnaie courante, et ce qui semble être une petite cabane depuis l'extérieur peut s'avérer être un palais expansif à l'intérieur. Les chambres peuvent défier la logique, avec des escaliers menant au plafond et des portes s'ouvrant sur des paysages impossibles.

La défense d'une telle demeure n'est pas seulement physique mais psychologique. Les visiteurs indésirables peuvent se retrouver perdus dans des labyrinthes d'illusions, confrontés à leurs peurs les plus profondes ou charmés par des visions enchanteresses. Pour l'illusionniste, la meilleure défense est de faire douter l'ennemi de sa propre perception.

Dans leur quête de connaissance et de pouvoir, les illusionnistes collectionnent des artefacts magiques, des grimoires anciens et des reliques étranges. Ces trésors sont souvent exposés dans de vastes galeries ou dissimulés dans des coffres secrets, gardés non seulement par des sorts mais aussi par des énigmes et des illusions.

8. Voleurs (10ème-14ème niveau) : (1d8)

1 Le Seigneur des Ombres : Ayant récupéré les joyaux de la couronne volés, le voleur est récompensé avec une guilde secrète près de la cité, un réseau de tunnels et de cachettes.

2. L'Éclaireur des Ténèbres : En démasquant une conspiration dans les bas-fonds, le voleur gagne le contrôle d'un quartier, devenant un protecteur inattendu des plus démunis.

3. Le Maître des Larcins : Pour avoir volé un artefact maléfique et l'avoir rendu au temple, le voleur reçoit une auberge ancienne avec des passages cachés menant à des catacombes.

4. Le Prince des Passages : En découvrant et en sécurisant un réseau de passages souterrains secrets sous la capitale, le voleur devient le maître incontesté des voies cachées de la ville, utilisant ce labyrinthe pour contrôler les informations et le commerce illicite.

5. Le Roi des Voleurs : Après avoir orchestré le cambriolage le plus audacieux du siècle, le voleur est acclamé par la guilde des voleurs et couronné leur roi. Il reçoit un palais caché dans le quartier le plus ancien de la ville, devenant le souverain de l'ombre de tous les larcins.

6. L'Espion de la Couronne : En tant qu'espion principal du royaume, le voleur déjoue un complot visant à renverser le trône. En guise de récompense, il reçoit une résidence discrète mais luxueuse dans la capitale, avec des accès privilégiés aux cercles du pouvoir.

7. Le Maître des Marchés Noirs : Le voleur prend le contrôle d'un marché noir prospère, devenant le point central pour tous les objets rares, illégaux et magiques. Il gère ses affaires depuis une boutique de façade, avec un réseau complexe de contacts et de marchands.

8. Le Seigneur du Labyrinthe Caché : Ayant dérobé la carte d'un labyrinthe souterrain perdu sous une ville ancienne, le voleur découvre un chemin vers un trésor légendaire. En chemin, il déjoue des pièges et des énigmes mortelles, gagnant la loyauté des créatures qui habitent le labyrinthe. Il établit son repaire au cœur de ce dédale, devenant le gardien d'innombrables richesses et secrets enfouis.

9. L'Ombre de la Guilde Écarlate : Ce voleur habile infiltre et démantèle une guilde rivale, la Guilde Écarlate, qui terrorisait le quartier des marchands. En guise de reconnaissance, les commerçants lui offrent une couverture sous forme d'une boutique d'antiquités. Derrière sa façade respectable, le voleur dirige désormais un réseau d'espions et d'informateurs, contrôlant discrètement les flux commerciaux et les intrigues de la ville.

10. L'Artisan des Masques : Après avoir habilement volé un objet maudit qui menaçait la ville, ce voleur est devenu une légende dans le monde souterrain. Grâce à son exploit, il a gagné l'accès à une ancienne société secrète connue sous le nom de "Confrérie des Masques". Cette société, composée d'espions, d'assassins et de maîtres du déguisement, opère dans l'ombre, manipulant les événements politiques de la ville. Le voleur, désormais connu sous le nom de "Maître des Masques", dirige cette confrérie depuis une demeure cachée, ornée de masques mystérieux et d'artefacts rares, contrôlant ainsi les fils secrets qui tissent le destin de la cité.

Châteaux des Voleurs

Les châteaux des voleurs, ou forteresses, sont presque toujours construits plus près des grands centres de civilisation que les possessions typiques des guerriers. Les voleurs recherchent rarement des chartes de terre ou des concessions, et seulement dans de très rares cas, ils prendront la terre par la force. Plus communément, le voleur achète simplement un petit lopin de terre, généralement près ou dans une ville ou une grande cité. Si nécessaire, et si la situation se présente, un voleur louera également la terre dont il a besoin pour nourrir et prendre soin de ses retenus. Contrairement à la plupart des voleurs aventuriers, le cambrioleur commun ou le bandit de grand chemin se soucie peu des dangers et des inconnus de la campagne vierge, d'ailleurs il n'y a rien à voler dans les terres sauvages.

Un voleur tendra à opter pour des fortifications extérieures très modestes, suggérant au passant que peu de choses sont conservées à l'intérieur. Une fois dans son domaine, cependant, le château d'un voleur sera orné de soies précieuses, de belles sculptures et de belles statues. Des assiettes et des ustensiles de table en or et argent seront disposés sur les tables et une variété de serviteurs et de subordonnés serviront des vins vieillis et des aliments succulents de toutes sortes. En bref, les voleurs aiment la belle vie et ils ont tendance à se choyer quand ils le peuvent.

Une forteresse commencera souvent comme rien de plus qu'un grand bâtiment en bois. Avec le temps, elle peut se transformer en un bâtiment en pierre si le voleur devient très prospère plus tard dans sa vie. Au fur et à mesure que sa fortune grandit, son domaine se développe également. Contrairement aux guerriers, qui partent souvent construire une puissante forteresse, les voleurs trouvent que leurs châteaux évoluent simplement autour d'eux.

L'intérieur et les sous-sols d'un tel bâtiment seront un labyrinthe de pièces et de couloirs, certains truffés de pièges mortels pour tout envahisseur imprudent. La première caractéristique est souvent le résultat de la croissance du château, tandis que la seconde est une sauvegarde intentionnelle. En général, puisque la forteresse du voleur est si proche d'une ville ou d'une cité, et à l'intérieur des limites du domaine d'un autre seigneur, il se soucie rarement d'une invasion à grande échelle. Plutôt, le voleur doit faire face à ses semblables, qui aiment s'introduire et voler un bibelot ou deux.

9. Assassins (14ème niveau) : (1d6)

1. Le Bourreau du Tyran : En éliminant un seigneur tyrannique, l'assassin prend le contrôle de ses terres, instaurant une ère de justice et de liberté pour les opprimés.
Inféodation : d'autres personnes (dirigeants ou paysans) peuvent faire appel à un PJ pour qu'il les gouverne ; cela s'appelle l'inféodation. Elle se produit souvent quand un groupe de domaines indépendants est menacé, ou quand un vœu d'allégeance prend fin par la mort ou le renversement du suzerain. Les autres jurent tous allégeance au PJ, qui à son tour prend un titre de suzerain correspondant aux domaines gouvernés.



2. Le Libérateur Silencieux : L'assassin déjoue une conspiration contre le royaume et se voit offrir une citadelle isolée, où il entraîne désormais une nouvelle génération d'agents.

3. Le Vengeur des Sans Voix : Pour avoir vengé un village contre un baron cruel, l'assassin est acclamé comme le nouveau maître des terres, régnant avec un mélange de crainte et de respect.

4. L'Ombre du Conseil Secret : Après avoir infiltré et éliminé les membres d'un conseil corrompu qui manipulait le pouvoir derrière le trône, l'assassin est secrètement nommé protecteur du souverain. Il reçoit un réseau de passages secrets sous le palais royal, devenant l'ombre qui veille sur la couronne, tout en gardant son identité et ses actions dans le plus grand secret.

5. Le Maître des Brumes Mortelles : Cet assassin, expert en poisons et en subterfuge, a neutralisé une guilde rivale qui empoisonnait la cité. En guise de remerciement, il hérite d'un manoir enveloppé dans un brouillard perpétuel, situé au cœur d'un marais mystérieux. Ce lieu devient son sanctuaire, où il concocte ses venins et forme des disciples dans l'art de l'assassinat toxique.

6. L'Émissaire de l'Ombre : L'assassin, en accomplissant une série de contrats qui ont remodelé l'équilibre politique d'une région instable, se voit attribuer une forteresse abandonnée dans une région frontalière. De ce bastion, il surveille les mouvements des armées et des espions ennemis, agissant comme un émissaire mortel entre les nations, tout en préservant une paix fragile grâce à ses interventions précises et mortelles.

Les Royaumes des Assassins

Les royaumes des assassins, souvent dissimulés dans l'ombre des grandes cités, sont des bastions de mystère et de danger. À la différence des voleurs qui préfèrent la proximité des centres urbains pour leurs activités, les assassins choisissent des lieux qui offrent à la fois une discrétion absolue et un accès facile à leurs cibles. Ces domaines peuvent se situer dans des quartiers sombres des villes, des villages reculés ou même dans des forêts denses, toujours dissimulés aux regards indiscrets.

Un assassin, en quête de contrôle et d'influence, ne cherche pas à obtenir des terres par des moyens légaux ou par la force. Au contraire, son royaume est souvent établi clandestinement, parfois sous le nez même d'autres seigneurs sans qu'ils s'en rendent compte. Ces domaines peuvent être des maisons apparemment ordinaires avec des sous-sols secrets, des repaires cachés sous des tavernes, ou même d'anciennes ruines reconverties.

La discrétion est la clé de la défense d'un tel royaume. Des pièges ingénieux et des mécanismes de sécurité complexes protègent ces domaines. Les intrus peuvent se trouver confrontés à des poisons mortels, des pièges à aiguilles, et des passages secrets menant à des chambres de torture ou des cachots.

À l'intérieur, le royaume d'un assassin reflète souvent une élégance austère. Les décorations peuvent inclure des armes exotiques, des trophées de leurs victimes les plus

prestigieuses, et des œuvres d'art qui masquent des compartiments secrets. Les pièces sont conçues pour des réunions discrètes, des planifications minutieuses, et des entraînements au combat silencieux.

Les assassins, bien qu'ils préfèrent opérer seuls ou en petits groupes, peuvent parfois former des guildes ou des fraternités. Dans de tels cas, leur royaume devient un lieu de rassemblement pour les membres, un sanctuaire où ils peuvent partager des connaissances, des techniques, et des contrats.

Le réseau de souterrains et de passages secrets est un aspect crucial d'un royaume d'assassins. Ces passages permettent des déplacements rapides et discrets, essentiels pour fuir ou tendre des embuscades. De plus, ces royaumes disposent souvent de plusieurs issues de secours, permettant aux assassins de disparaître dans la nature comme des fantômes.

Enfin, le royaume d'un assassin est un endroit où les mots sont pesés avec soin et où chaque geste peut être un signal. C'est un monde mystérieux où la méfiance règne, mais où l'efficacité et la discrétion sont les plus grandes vertus.



10. Moines (9ème-12ème niveau) : (1d6)

1. Le Gardien des Sceaux : En fermant un portail vers le plan maléfique, le moine reçoit une ancienne forteresse monastique pour y établir une école de méditation et d'arts martiaux.

2. L'Érudit des Voies Anciennes : Le moine découvre et restaure un temple ancien dédié à une divinité oubliée, devenant le chef spirituel de la région.

3. Le Protecteur du Sanctuaire : Après avoir protégé un sanctuaire sacré d'une invasion de morts-vivants, le moine est nommé gardien de ce lieu, vénéré par les villageois alentour.

4. Le Veilleur des Montagnes Célestes : Ayant accompli une quête périlleuse sur les plus hauts sommets, le moine reçoit en récompense un ancien temple montagnard avec une vue imprenable sur les terres environnantes.

5. L'Héritier de la Griffe du Dragon : En déchiffrant les secrets d'un style de combat perdu, le moine redécouvre la "Griffe du Dragon", une technique de combat légendaire. Il est alors chargé de la protection d'un ancien château caché dans la forêt,

6. Le Sentinel de la Cascade Éternelle : En méditant sous une cascade légendaire, le moine entre en communion avec un ancien esprit de l'eau. En reconnaissance de sa détermination et de sa pureté d'esprit, l'esprit lui confie la garde d'un temple caché derrière la cascade.

Les Sanctuaires des Moines

Les sanctuaires des moines, contrairement aux forteresses imposantes des prêtres, sont des lieux de simplicité et de sérénité, souvent situés dans des régions isolées - des montagnes escarpées, des forêts denses, ou des îles lointaines. Ces endroits, éloignés de la tumultueuse vie des cités, permettent une réflexion intérieure et une pratique assidue des arts martiaux et spirituels.

Un moine construit son sanctuaire non pas pour amasser des richesses ou exercer un pouvoir terrestre, mais pour créer un espace dédié à la méditation, à l'entraînement et à la compréhension des lois de l'univers. Ces sanctuaires sont souvent soutenus par des dons modestes de communautés avoisinantes, ou par le travail manuel des moines eux-mêmes, qui pratiquent souvent l'autosuffisance.

L'architecture de ces lieux est empreinte de minimalisme. Les bâtiments sont faits de matériaux naturels - bois, pierre, bambou - et conçus pour vivre en harmonie avec l'environnement. Chaque structure, qu'elle soit une salle de méditation, un dortoir, ou une bibliothèque, est bâtie avec une intention précise, favorisant la tranquillité et la concentration.

Les jardins des sanctuaires sont un élément central, offrant non seulement de la nourriture, mais aussi un espace pour la méditation en mouvement et la pratique des arts martiaux. Des cours d'eau, des chemins de pierres, et des arbres centenaires peuvent agrémenter ces jardins, invitant à la contemplation et à la sérénité.

La défense d'un sanctuaire de moines n'est pas axée sur la force brute. Au lieu de cela, l'emplacement isolé et souvent difficile d'accès sert de première ligne de défense. De plus, les moines, maîtres dans l'art du combat à mains nues et de techniques de défense, sont parfaitement capables de protéger leur demeure contre les intrus.

À l'intérieur, on peut trouver des salles d'entraînement équipées pour la pratique des arts martiaux, des salles de méditation silencieuses, et des bibliothèques contenant des écrits anciens sur la philosophie, la médecine, et les techniques de combat. Ces espaces sont conçus pour favoriser l'apprentissage et l'évolution spirituelle.

Les moines vivent selon des règles strictes, axées sur la discipline, l'humilité, et l'entraide. Leur quotidien est rythmé par des prières, des méditations, des entraînements physiques, et des tâches communautaires. Leur existence est un exemple de dévouement et de recherche d'équilibre entre le corps et l'esprit.

11. Bardes (23ème niveau) : (1d3)

1. Le Ménestrel du Roi : En composant une épopée qui unit le royaume en période de crise, le barde reçoit un palais ancien où il fonde une académie des arts et des lettres.

2. L'Orateur des Légendes : Le barde révèle une vérité historique perdue, sauvant l'honneur d'une maison noble, et se voit offrir un domaine viticole et un verger, source d'inspiration pour ses contes.

3. Le Charmeur de Serpents : En apaisant une créature légendaire par sa musique, le barde est invité à régner sur une île enchantée, habitée par des créatures féeriques.

Les Domaines des Bardes

Les domaines des bardes, contrairement aux bastions solitaires des magiciens ou aux sanctuaires retirés des moines, sont souvent des lieux vibrants et animés, nichés au cœur des villes ou des bourgs florissants. Les bardes, avec leur amour pour les

histoires, la musique, et la société, choisissent des lieux où les cultures se croisent et où les histoires abondent.

Un barde ne recherche pas la solitude, mais plutôt la compagnie et l'inspiration. Son domaine pourrait être un manoir élégant dans une ville culturellement riche, un châtelet animé, ou même un manoir flottant & itinérant voyageant de ville en ville. Ces lieux sont des centres d'échange artistique, d'intrigue politique, et de festivités.

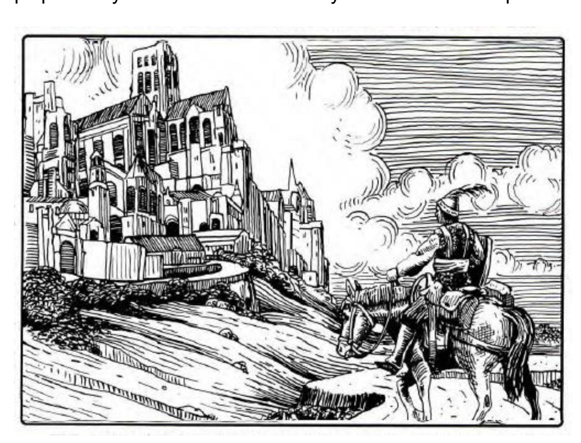
L'architecture d'un domaine de barde est conçue pour impressionner et accueillir. Les salles de réception sont spacieuses et ornées de décorations artistiques - peintures, sculptures, tapisseries racontant des légendes anciennes. Des scènes et des estrades sont présentes pour les performances musicales, les pièces de théâtre, et les récitals de poésie.

Le barde, en tant que maître de l'éloquence et du charme, attire souvent un cercle diversifié d'amis et d'admirateurs. Son domaine est donc un lieu de rencontre pour les artistes, les érudits, les nobles et parfois même les aventuriers. Les soirées sont animées de musique, de danse, et de récits de voyages lointains.La défense d'un domaine de barde n'est pas axée sur la force militaire, mais plutôt sur la ruse, la diplomatie et parfois la magie subtile. Des passages secrets, des chambres cachées, et des sortilèges de protection sont courants, permettant au bard de se sortir d'une situation périlleuse par l'astuce plutôt que par la confrontation directe.

Les bibliothèques d'un barde sont remplies de livres de poésie, de traités musicaux, d'histoires et de légendes de diverses cultures. Ces collections sont une source inestimable de savoir et d'inspiration, reflétant la curiosité insatiable et l'esprit éclectique du bard.

Un domaine de barde peut aussi abriter des ateliers pour les artisans - luthiers, tailleurs, orfèvres - qui créent des instruments, des costumes, et des bijoux pour les représentations. Ces espaces sont des foires d'artisanat et d'innovation, où l'art et l'artisanat se rencontrent.

En résumé, le domaine d'un barde est un microcosme de la société, un lieu de rassemblement pour les esprits créatifs et les âmes aventureuses. C'est un espace où l'art, la musique, et les récits sont non seulement appréciés mais vécus, un lieu qui palpite au rythme des cordes d'une lyre et des vers d'un poème.



Tirer 1d100 pour les traits de base du royaume

Bien sûr si des incompatibilités ou des choix du joueur avec le royaume précédemment crée venez a apparaitre relancer le dé.

[01] Un certain type d'animal est aimé ici, voire sacré (oiseaux, chats, chiens, renards, etc.).
[02] Un certain type de monstre (Gobelins, Orques, Minotaures dryades, hommes-lézards, métamorphes, etc.) vit ouvertement ici, et ils sont pacifiques avec la population.
[03] Un certain type de plante pousse ici à profusion, et est célébré (un type de fleur, type d'herbe médicinale, type de plante « monstrueuse », etc.).
[04] Une grande bataille a eu lieu ici, et il y a un monument, et cela affecte tous les aspects de la vie.
[05] Un grand événement s'y déroula (couronnement, visitation divine, traité de paix, etc.), et il y a un monument, et il affecte tous les aspects de la vie.
[06] Un PNJ renommé vit ici.
[07] Les disputes et les duels sont un mode de vie ici.
[08] (Si Alignement Mauvais) Les Assassins sont très appréciés, ce qui signifie que ce royaume a de puissants nobles et une longue histoire de deux factions ou plus qui se haïssent les unes les autres. Les vendettas et les meurtres de représailles pourraient bien remonter à des centaines d'années.
[09] Les barbares sont très appréciés ; Le royaume sera indiscipliné et remplie de tavernes, de bordels, d'arènes, etc.
[10] Les canaux sont une caractéristique importante.
[11] Les Cavaliers sont très appréciés ; Le royaume sera soit le centre d'un ordre chevaleresque, soit (si elle est trop petite pour cela) un site qui a été sauvé dans le passé par des chevaliers. Dans un cas comme dans l'autre, la chevalerie et l'honneur seront jugés très importants.
[12] Les clercs sont très appréciés, avec des aspects religieux et cérémoniels forts.
[13] Les druides sont très appréciés ; Il y aura des bosquets sacrés et de la nature Festivals.
[14] Les combattants sont très appréciés ; Le royaume sera militaire et bien gardé.
[15] Les funérailles et les cérémonies sombres sont un mode de vie ici.
[16] Le jeu est un mode de vie ici.
[17] Les illusionnistes sont très appréciés ; ce sera une ville de divertissements, des prodiges, des mascarades, des bouffons, et ainsi de suite.
[18] Les mages sont très appréciés ; Les gens du peuple respecteront grandement tous les sorts les lanceurs de sorts, et ceux de l'arcaniste en particulier. Il y aura un ou plusieurs tours de mage, en fonction de la taille du royaume.
[19] L'un des types de services du royaume jouit d'une très bonne réputation (sages, représentations théâtrales, auberges du plaisir, etc.).
[20] L'un des types de marchandises de traite du royaume jouit d'une excellente réputation (nourriture, boisson, cuirs, etc.).
[21] Une ou plusieurs collines sont des éléments proéminents, ou un grand affleurement rocheux (Acropole).
[22] Les paladins sont très appréciés ; comme pour les Cavaliers, ci-dessus, mais le royaume sera aussi loyal et bon.
[23] Les fêtes et les célébrations sont un mode de vie ici.
[24] Les gens ici ont l'air bizarres à cause d'une coutume (ils portent tous des masques, tout le monde a des vêtements de couleur vive sur le côté gauche et noir sur l'autre, etc.).
[25] Les gens ici ont l'air étranges à cause des lignées (tout le monde est blond, tout le monde est très grand et mince, tout le monde a un nez aquilin sévère, etc.).
[26] Les Rangers sont très appréciés ; Le règlement fera état d'un l'intérêt pour la chasse et l'herboristerie, mais aussi pour les patrouilles frontalières, d'invasions et de migrations, et les relations entre les régions frontalières et des royaumes plus civilisés. Si le royaume se trouve au milieu d'un territoire civilisé, elle a une vénération ancestrale pour la « frontière » qu'elle était autrefois.
[27] Quelque chose sent mauvais ici (alambics d'alchimie, boucherie, forges, bétail, etc.).

[28] Quelque chose sent bon ici (du pain cuit, des fleurs, des parfums, des épices, etc.).
[29] Les marécages sont une caractéristique importante ; Cela signifie que le royaume est connu pour ses herbes, ses épices ou ses animaux exotiques.
[30] Les dieux ne sont pas adorés ici.
[31] Ici, les dieux ne sont adorés qu'en privé.
[32] La majorité de la population est chaotique maléfique. Les démons sont vénérés ici.
[33] La majorité de la population est chaotique bonne. L'autorité est ici remise en question, et la résistance non-violente aux lois (ou même aux visites royales) est courante.
[34] La majorité de la population est chaotique neutre. Les Mythes peuvent être vénéré ici.
[35] La majorité de la population est mauvaise Les lois sont extrêmement strictes, et les délits mineurs sont passibles de la peine de mort (probablement de manière indirecte, par exemple par le biais de combats à mort dans des arènes).
[36] La majorité de la population est Loyal Bon. La loi est divine ici, et le royaume peut être visitée (chaque année ?) par l'avatar d'une divinité.
[37] La majorité de la population est Loyal Neutre. Les lois sont strictes, mais les peines ont tendance à être justes. Les magistrats, les tribunaux et les conseils des anciens y siègent probablement.
[38] La majorité de la population est Neutre Mauvais. Les Grands Anciens pourraient bien être vénérés ici.
[39] La majorité de la population est Neutre Bon. Tout le monde est le bienvenu ici, mais la population est vigilante et bien capable de se défendre
[40] La majorité de la population est Vraie Neutre. L'influence peut être hiérophantique (druides), monastique (moines d'une philosophie non martiale) ou même animale (le culte des animaux et des esprits animaux, en remplacement de la loi des mortels).
[41] Les marchands ici sont corrompus, riches et très influents.
[42] En l'espèce, les marchands sont honnêtes à l'excès.
[43] Les gens d'ici sont connus pour leur comportement charmant.
[44] Les gens ici sont connus pour leur comportement très grossier.
[45] Les gens d'ici pensent que les apparences signifient tout, et s'habillent bien au-delà de leur rang.
[46] Les gens d'ici pensent que les apparences ne signifient rien, ou qu'elles doivent être contrôlées ; et il y a des lois somptuaires et très peu d'étalages d'extravagance.
[47] Le peuple vénère un seul mythe (celtique, grec, nordique, latin etc.)
[48] Le peuple vénère deux mythes de race différentes, qui ont été associés dans l'histoire du monde réel.
[49] Les gens vénèrent deux ou plusieurs mythes différents, et ils sont très différents (par exemple, le finnois et le chinois). Il y a deux populations, dont l'une est considérée comme les immigrés / marginaux / intouchables.
[50] Le souverain ici est bien-aimé, et le peuple est fanatiquement loyal.
[51] Le souverain ici est haï et est d'un alignement opposé par rapport à la majorité de la population.
[52] Le royaume a un type célèbre / renommé d'animal utile pour lequel elle est connue (faucons, chiens de chasse, chevaux de selle, corbeaux parlants, chiens de guerre, etc.)
[53] Le royaume a un problème à peine caché, qui est surprenant pour les étrangers (comme dans une communauté de Bonne Loi, ou un centre religieux qui est contre le comportement exposé). Les exemples incluent les mendiants partout, la maladie partout, les morts dans les rues, le duel à mort est légal, il y a des ordures et de la saleté partout, la prostitution est endémique, et ainsi de suite. La question exacte est du MJ, tout comme la raison pour laquelle il est institué et protégé ici. Cela peut être le résultat d'une malédiction, d'un contrôle mental, d'un serment, d'une tradition ou même d'une situation où une culture isolée croit sincèrement que la chose en question est parfaitement normale.
[54] Le royaume est construit au sommet de cavernes, qui ne peuvent pas être abandonnées.
[55] Le royaume est construit sur de vastes ruines, qui comprennent une ville souterraine.
[56] Le royaume est hautement magique (dans les nuages, protégé par une barrière magique, protégé par une relique etc.).
[57] Le royaume abrite une lignée ou une famille célèbre.
[58] Le royaume est physiquement divisé (par une rivière, un mur, etc.).
[59] Le royaume est très pacifique et il existe des lois strictes contre la violence et la criminalité.
[60] Le règlement est très violent et dangereux.
[61] Le royaume a été récemment endommagée (par la violence, le feu, les tempêtes, la magie, etc.).
[62] Les rues sont très droites et ordonnées, ce qui implique que le royaume a été soigneusement planifiée à l'avance.
[63] Les rues sont sinueuses et très différentes les unes des autres, ce qui implique que le royaume s'est développé par vagues et qu'il n'y a pas eu d'incendie urbain majeur depuis.
[64] L'utilisation de la magie est mal vue, et les gens superstitieux deviendront nerveux ou agités.
[65] L'utilisation de la magie est la bienvenue et encouragée, tant qu'elle n'est pas violente.
[66] Il y a de belles œuvres d'art et / ou un monument ici.
[67] Il y a ici d'importantes fortifications qui peuvent sembler excessives Étrangers. Même si le royaume n'est qu'une forêt elle a un fossé et un mur-barrière en bois aiguisé.
[68] Il y a des sources de guérison minérale ici.
[69] Il y a ici des artisans renommés d'un genre (acteurs, peintres, sculpteurs, architectes etc.).
[70] Il y a ici des commerçants renommés d'un genre (armuriers, charpentiers de marine, armuriers, etc.).
[71] Il y a ici une grande statue, ou un grand nombre de statues plus petites (magiques et animé, honorant des héros, anciens et de signification inconnue, etc.).
[72] Il y a ici un grand temple (ou la ruine d'un temple).
[73] Il y a ici une tombe majeure, comme un mausolée, une nécropole ou une tombe héroïque. Monument funéraire.
[74] Il y a une guilde puissante et renommée ici (Guilde des Aventuriers, commerce guilde (laine, teintures, etc.), ou une guilde professionnelle (guerriers, mercenaires, etc.).
[75] Il y a ici un sage renommé.
[76] Il y a ici un bosquet sacré ou une grande forêt.
[77] Il y a ici un étrange tabou (ne pas parler pendant la journée, par exemple) qui peuvent être très dangereux pour les étrangers (ne parlez pas pendant la journée parce que cela a causé l'anéantissement de cette ville par l'inter dimensionnalité horreurs d'il y a un siècle).
[78] Il y a là une importante institution du savoir (un service d'archives, une Scholomance (école de magie), université, etc.)
[79] Il y a une sorte de sous-culture de classe inférieure ici, dont personne ne parle (mendiants, pestiférés, réfugiés, etc.).
[80] Les voleurs sont très appréciés ; cette ville sera riche et avec beaucoup de des conditions disparates entre les riches et les pauvres. La vraie bataille ne sera pas seulement entre les gardes et les voleurs, mais entre les voleurs indépendants et le crime organisé (la guilde des voleurs).
[81] Le tourisme et le commerce extérieur sont un mode de vie ici. (S'il n'y a pas de ressource utile ici, alors les « touristes » sont probablement des pèlerins, qui viennent vénérer un ancien sanctuaire, un reliquaire, un lieu de cérémonie d'importance, une porte de fer etc.).
[82] Lors de la première approche, le dirigeant connaîtra ou se rétablira d'une catastrophe quelconque (tremblement de terre, incendie, inondation, peste, siège, etc.)
[83-92] Lancez deux fois, en ignorant les résultats au-dessus de 82.
[93-00] Lancez trois fois, en ignorant les résultats au-dessus de 82.

Backgrounds du Royaume

La construction de l'histoire du royaume est une étape essentielle, que ce soit pour les nations et groupes actuels de leur cadre de campagne ou pour des fragments d'empire ancien et oublié. Au lieu de s'embourber dans une chronologie interminable, il peut être pratique de structurer le passé en quatre étapes pour tout groupe : origine, ascension, apogée et chute. Les tableaux fournis ici offrent des suggestions pour les détails de chaque étape. Il n'est pas nécessaire de détailler chaque étape pour chaque groupe, ni de décrire chaque élément de manière exhaustive. Quelques phrases sur chaque étape suffisent souvent pour un empire depuis longtemps disparu, et lors de la construction d'une ruine oubliée par le temps, l'important peut être simplement de savoir comment les créateurs originaux ont fini par tomber. Il est aussi possible de créer des cycles dans cette structure, en ajoutant des ascensions, apogées et chutes supplémentaires dans l'histoire du groupe jusqu'à ce qu'un fardeau final les efface de la mémoire du monde. Cela vaut la peine de le faire uniquement si vous prévoyez de détailler très soigneusement une histoire particulière.

Événements historiques du royaume
Les événements décrits ici offrent une sélection de possibilités pour votre propre construction d'histoire. Lors de leur application à différents niveaux de votre toile de fond, mettez-les à l'échelle en conséquence ; le résultat des immigrants à l'échelle d'un village pourrait être une famille d'étrangers s'installant dans une ferme isolée alors que son application à l'échelle nationale pourrait signifier un barbare est entré et a demandé la citoyenneté.

d00 Événement historique du royaume

1-2 Champ de Bataille : Le territoire du royaume est devenu le théâtre d'affrontements entre deux puissances rivales plus fortes, causant de grandes souffrances.
3-4 Trahison : Le royaume a trahi un voisin confiant envers un ennemi, ou a été trahi à son tour par un tel faux ami.
5-6 Oppression Brutale : Une partie du royaume a été réduite à un état de servitude misérable par le reste du royaume.
7-8 Lutte des Classes : Différentes classes étaient en conflit, de manière subtile ou ouverte, chacune cherchant son propre gain.
9-10 Conséquences : Choisissez un événement d'une époque antérieure ; il a eu des conséquences à long terme qui étaient bonnes, pour un mauvais événement, ou mauvaises, pour un bon événement.
11-12 Décadence : Les anciennes forces et gloires se sont érodées en restes décadents, le royaume devenant indolent et indulgent.
13-14 Dépravation : Des débauches viles, des habitudes impures et des désirs bas sont devenus courants dans le royaume.
15-16 Désolation : Une partie du territoire du royaume a été rendue inhabitable par quelque chose, de manière permanente ou pour longtemps.
17-18 Coup Diplomatique : Le royaume a réalisé une alliance ou affiliation extrêmement réussie avec un royaume voisin qui peut encore perdurer.
19-20 Boom Économique : Des circonstances ont produit une explosion de prospérité formidable pour le royaume.
21-22 Ennemis de l'Intérieur : Un sous-royaume hostile à l'intérieur du royaume a travaillé à lui nuire, peut-être pour le compte d'un voisin ou en raison d'une vieille rancune.
23-24 Sorcier Maléfique : Un sorcier malveillant, un culte arcanique ou une autre entité magique puissante a causé beaucoup de problèmes au royaume. Un édit de « Murgen » est alors mis en place par un collège d'archimage pour ne pas déséquilibrer les forces magiques du royaume.
25–26 Exode : Une partie significative du royaume a fait ses bagages et est partie pour une terre supposément supérieure.
27-28 Art Exquis : Le royaume a produit de l'art qui est vénéré jusqu'à aujourd'hui, soit en général, soit dans un médium spécifique ou une forme de littérature.
29-30 Guerre Externe : Le royaume a fait face à une guerre avec un ennemi extérieur ou une nation rivale, avec de graves conséquences.
31-32 Magie Frénétique : Un type particulier de magie a été développé ici, inconnu ailleurs, et ses praticiens gardent bien ses secrets.
33-34 Âge d'Or : Tout s'est remarquablement bien passé pour le royaume pendant une période prolongée, permettant la prospérité et le succès.
35-36 Bon Sorcier : Une entité utilisant la magie de grande puissance a protégé le royaume, leur a enseigné la magie aux leaders, ou les a autrement assistés.
37-38 Grand Réveil : Une immense vague de réforme, de purification et de réengagement envers les valeurs vénérables a balayé le royaume.
39-40 Grands Bâtisseurs : Le royaume a construit de nombreux vastes palais, monuments, domaines ou autres structures de grande renommée.
41-42 Grande Infrastructure : Une œuvre d'infrastructure formidable a été accomplie : canaux, vastes murs, routes, aqueducs, mines, etc.
43-44 Roi Héros : Un roi ou un autre dirigeant a atteint une gloire légendaire dans la guerre, la diplomatie ou la gouvernance. Leur nom est honoré encore aujourd'hui.
45-46 Immigrants : Un grand royaume d'étrangers est entré dans le pays plus ou moins pacifiquement et a été accueilli ou non.
47-48 Règne Inefficace : La gouvernance du royaume était impraticable, inefficace ou corrompue, adhérant à des valeurs qui se sont avérées inutiles.
49-50 Guerre Interne : Une véritable guerre civile a éclaté dans le royaume, impliquant tout ou une grande partie de ses membres.
51-52 Perte de Confiance : Une rencontre avec un nouveau royaume ou un événement choquant a fait perdre au royaume la foi en ses propres coutumes et valeurs.
53-54 Désastre Magique : Un désastre magique à grande échelle a marqué le royaume, soit naturel, soit le résultat des actes de sorcellerie de quelques magiciens.
55-56 Tech Magique : Le royaume a développé une technologie ou infrastructure magique utile et répandue qui a peut-être survécu jusqu'à présent.
57-58 Calamité Naturelle : Tremblements de terre, sécheresses de plusieurs années, tsunamis, impacts de météorites ou d'autres ruines ont frappé le royaume
59-60 Nouveaux Horizons : Le royaume a découvert un nouveau territoire, qu'il soit trans-dimensionnel, une région terrestre éloignée, des royaumes souterrains, etc.
61-62 Nouveaux Dirigeants : La dynastie dirigeante précédente du royaume a été remplacée, soit pacifiquement, par intrigue, ou peut-être par une conquête ouverte.
63-64 Fonction Noble : Outre les rôles habituels des nobles, leur classe dirigeante était tous censés remplir un rôle spécifique : prêtre, mage, érudit, etc.
65-66 Lutte Noble : La noblesse du royaume s'est retrouvée empêtrée dans des assassinats, des guerres mesquines et des luttes mutuelles.
67-68 Peste : Une maladie d'une grande portée a décimé de nombreux membres du royaume et peut encore subsister sous une forme ou une autre.
69-70 Pauvreté : Des circonstances ont conspiré pour réduire le royaume à un état de grande pauvreté et de simplicité sévère pendant un certain temps.
71-72 Courtiers de Pouvoir : Le royaume était un courtier régional de pouvoir critique pendant un certain temps, leur aide ou influence critique dans la détermination de qui serait l'hégémon.
73-74 Coups d'État Prétoriens : Des soldats ou des gardes au service du dirigeant ont fini par devenir les électeurs ou déposants du dirigeant.
75-76 Roi Prêtre : Une ou plusieurs religions sont devenues profondément entrelacées avec la légitimité de la classe

dirigeante, les prêtres devenant nobles et vice-versa.77-78 Ressource Rare : Une ressource d'une valeur unique a été trouvée ou fabriquée par le royaume, qui l'a utilisée ou échangée à plein effet.
79-80 Chute Religieuse : Une religion autrefois honorée s'est effondrée, peut-être en raison du mécontentement divin, de la corruption humaine ou de la répression sévère.
81-82 Montée Religieuse : Une religion puissante et nouvelle est apparue parmi le royaume.
83-84 Effondrement des Ressources : Une ressource critique s'est raréfiée ; eau, terres arables, bois, puissance magique, etc.
85-86 Sécession : Une partie substantielle du territoire du royaume a tenté de se séparer du reste, avec succès ou non.
87-88 Changement de Terrain : Une partie du territoire du royaume a lentement changé son écosystème de base ; des plaines en forêt, désert en savane, etc.
89-90 Effondrement Total : Que ce soit en raison de la guerre, des luttes civiles, des malédictions magiques ou de la pure décadence, la société du royaume s'est effondrée en chaos anarchique pendant un certain temps.
91-92 Tour du Destin : Relancez ; si l'événement était positif, changez-le pour qu'il soit finalement négatif pour le royaume, et vice-versa.
93-94 Urbanisation : Un ou plusieurs sites urbains sont devenus inhabituellement surpeuplés, se développant considérablement et ayant un large réseau de villes de soutien.
95-96 Trône Faible : Le gouvernement central du royaume est devenu faible, et les seigneurs féodaux ou les filiales ont acquis une grande indépendance effective.
97-98 Xénophilie : Le royaume a adopté de nombreuses coutumes de leurs voisins et de nombreux étrangers ont rejoint le groupe.
99-00 Xénophobie : Le royaume a conçu un fort dégoût pour les peuples étrangers.



La place de la Race du Dirigeant et les Habitants du royaume

Extrait DMG Page 17

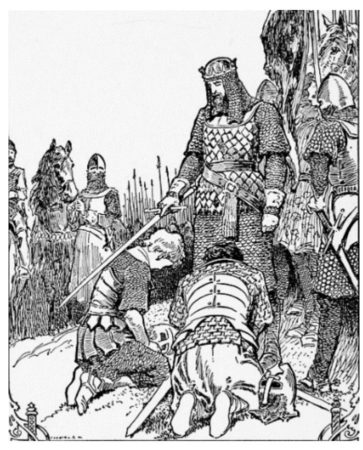
Bien que la race du dirigeant est celle du Personnage-Joueur et que celle de ses ministres seront de son choix, la population du royaume qu'en a elle sera largement humaine :

« **Le jeu est centré sur l'humanité** pour une raison : il s'agit de la base la plus logique dans un jeu illogique. Pour le créateur, elle apporte des fondations sûres. Pour la création d'une campagne, elle permet de mettre à profit les hypothèses les plus évidentes. Pour le jeu, elle reste la seule méthode possible car les joueurs sont avant tout et surtout des hommes, et elle leur offre un rôle avec lequel la grande majorité est désireuse et capable de s'identifier. Pour tous, elle regorge de suffisamment de possibilités fantastiques pour donner naissance à un univers d'épée et de sorcellerie avec des professions impossibles et une magie aux pouvoirs chimériques. Partir en aventure dans l'étrange, l'inconnu et le monstrueux est déjà amplement source de dépaysement pour qu'un joueur ne cherche pas à éponger lui-même de telles caractéristiques physiques !
Considérez aussi que tout Maître de Donjon digne de ce nom œuvre sans discontinuer à élargir les horizons de sa campagne. Le jeu ne consiste pas uniquement en un château dénué de sens ou une base urbaine autour de laquelle s'étend une contrée terrifiante et sauvage. Chacun de vous doit
Imaginer et créer un monde, pièce par pièce, à l'instar d'un puzzle artisanal, chaque nouvelle partie devant s'adapter parfaitement à celles qui l'entourent.
Face à une telle tâche, chacun d'entre nous a besoin de toute l'aide possible. Sans elle, l'ampleur monumentale de la tâche en question ferait baisser les bras à la majorité d'entre nous.

Tableau – Expérience / Niveau – Ministres / Leaders

Niveau	Points XP	Ajustement à la Loyauté	Ajustement aux Réactions
1	1000	+80%	+55%
2	2000	+70%	+50%
3	4000	+60%	+45%
4	8000	+50%	+40%
5	10.000	+40%	+35%
6	12.000	+30%	+30%
7	14.000	+20%	+25%
8	16.000	+15%	+20%
9	18.000	+10%	+15%
10	20.000	+05%	+10%
11	22.000	normal	normal
12	24.000	normal	normal
13	26.000	-05%	normal
14	28.000	-10%	normal
15	30.000	-15%	normal
16	32.000	-20%	-05%
17	34.000	-25%	-10%
18	36.000	-30%	-15%
19	38.000	-40%	-20%
20	40.000	-50%	-25%

Dirigeant, Roi



Le Dirigeant ou Seigneur est la personne de plus haut rang dans le royaume, au-dessus même des autres leaders du royaume, et il est attendu qu'il incarne les valeurs du royaume. Le Dirigeant effectue les cérémonies les plus importantes du royaume (comme l'anoblissement des loyaux et la signature de traités), est le principal officier diplomatique du royaume (bien que la plupart de ces tâches soient gérées par le Grand Diplomate), est le signataire de toutes les lois affectant l'ensemble du royaume, gracie les criminels lorsque c'est approprié, et est responsable de la nomination des personnages à tous les autres postes élevés du gouvernement (comme les autres rôles de leadership, les maires (baillis) des établissements et les juges).

Avantage : Choisissez une caractéristique du royaume (Puissance, Pouvoir, Culture etc..). Ajoutez votre modificateur de Charisme à cette caractéristique. Si la Taille de votre royaume est de 10 à 15, choisissez un second attribut du royaume et ajoutez également votre modificateur de Charisme à celui-ci. Si la Taille de votre royaume est de 16 ou plus, choisissez un troisième attribut du royaume et ajoutez aussi votre modificateur de Charisme à celui-ci.

Score	Charisme	Ajustement À la caractéristique	Ajustement à la Loyauté	Ajustement aux Réactions
3		-	-30%	-25%
4		-	-25%	-20%
5		-	-20%	-15%
6		-	-15%	-10%
7		-	-10%	-05%
8	Minimum elfe	-	-05%	Normal
9		-	Normal	Normal
10		1	Normal	Normal
11		1	Normal	Normal
12	Maximum demi-orque	1	Normal	Normal
13		1	+05%	+10%
14		1	+10%	+10%
15	Minimum pour un druide	1	+15%	+15%
16	Maximum pour un nain	2	+20%	+25%
17	Minimum pour un paladin	2	+30%	+30%
18		2	+40%	+35%
19		3	+50%	+40%
20		3	+60%	+45%
21		3	+70%	+50%
22		4	+80%	+55%
23		4	+90%	+60%
24		4	+100%	+65%
25		5	+100%	+70%

Si vous épousez quelqu'un de rang égal, vous pouvez tous les deux agir en tant que Dirigeant. Vous ajoutez tous les deux vos modificateurs de Charisme à l'attribut du royaume (ou aux attributs, si le royaume est assez grand). Tant que l'un de vous est présent pendant 1 semaine par mois, vous évitez la pénalité de vacances.

Dans une campagne typique où les dirigeants du royaume n'ont aucun lien avec la noblesse réelle, "quelqu'un de rang égal" est sans importance et votre mariage est entre deux Dirigeants. Dans une campagne où les dirigeants sont des nobles ou des royaux, épouser quelqu'un de rang inférieur signifie que l'époux devient un Consort plutôt qu'un Dirigeant.

Consort



Le Consort est généralement l'époux(se) du Dirigeant et passe son temps à assister à la cour, à parler avec et conseiller les nobles, à visiter le royaume pour remonter le moral du peuple, etc. Dans la plupart des royaumes, vous ne pouvez pas avoir deux Dirigeants mariés et un Consort en même temps.

Le Consort représente le Dirigeant lorsque le Dirigeant est occupé ou autrement incapable d'agir. Avec la permission du Dirigeant, le Consort peut effectuer n'importe quelle tâche du Dirigeant, permettant au Dirigeant d'agir efficacement en deux endroits à la fois. Si le Dirigeant meurt, le Consort peut agir en tant que Dirigeant jusqu'à ce que l'Héritier (Male de préférence) atteigne l'âge adulte et puisse prendre le rôle de Dirigeant.

Avantage : Ajoutez la moitié de votre caractéristique de Charisme à la Loyauté. Si le dirigeant est indisponible pendant un tour, vous pouvez agir en tant que Dirigeant pour ce tour, annulant la pénalité de vacances pour ne pas avoir de Dirigeant, bien que vous ne bénéficiiez pas de l'avantage du Dirigeant. Si vous agissez en tant que Dirigeant pour le tour, vous devez réussir un test de Loyauté pendant la phase d'Entretien du royaume ou le Mécontentement baisse de 1d6 les points de vie.

Conseiller



Le Conseiller (Main du Roi) agit en tant que liaison entre les citoyens / Leaders et le dirigeant du royaume, interprétant les demandes du peuple et présentant les proclamations, des stratégies au dirigeant, au peuple de manière compréhensible. Il est de la responsabilité du Conseiller de s'assurer que le Dirigeant prend des décisions qui profitent aux communautés et aux citoyens du royaume.
(Intendant)
Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Charisme ou de Sagesse à sa Loyauté (%).

Général



Le Général est le membre de plus haut rang de l'armée du royaume. Si le royaume possède une armée et une marine, les chefs de ces organisations rendent compte au Général du royaume (Amiral). Le Général est

responsable de veiller aux besoins de l'armée et de diriger les armées du royaume en temps de guerre. La plupart des citoyens voient le Général comme un protecteur et un patriote.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Charisme ou de Force à sa Loyauté (%)

Grand Diplomate



Le Grand Diplomate (Ambassadeur) est en charge de la politique étrangère du royaume - comment il interagit avec d'autres royaumes et organisations politiques similaires telles que les tribus de monstres intelligents. Le Grand Diplomate est à la tête de tous les diplomates, envoyés et ambassadeurs du royaume. Il est de la responsabilité du Grand Diplomate de représenter et protéger les intérêts du royaume vis-à-vis des puissances étrangères.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Charisme ou d'Intelligence à sa Loyauté (%)

Héritier*



L'Héritier est généralement le fils ou la fille aîné(e) du Dirigeant, bien que certains royaumes puissent désigner un conseiller important (comme un sénéchal) comme Héritier ou un clone ou jumeau du roi. Le temps de l'Héritier est principalement consacré à apprendre à devenir un dirigeant - poursuivant une formation académique et militaire, visitant le royaume pour connaître le pays et ses habitants, expérimentant les intrigues de la vie de cour, etc. Comme l'Héritier porte le potentiel d'être le prochain Dirigeant, son rôle est similaire à celui d'un vice-Roi ou d'un Consort en ce sens que l'Héritier peut agir au nom du Dirigeant.

Avantage : Ajoutez la moitié de votre caractéristique de Charisme à la Loyauté. Vous pouvez agir en tant que Dirigeant pour un tour, annulant la pénalité de vacances pour le royaume n'ayant pas de Dirigeant, bien que vous ne bénéficiiez pas de l'avantage du Dirigeant. Chaque fois que vous agissez en tant que Dirigeant pour le tour, vous devez réussir un test de Loyauté pendant la phase d'Entretien du royaume ou le Mécontentement entraine la perte de 1d6 points de vie.

Grand Prêtre



Le Grand Prêtre s'occupe des besoins religieux du royaume et guide sa croissance. Si le royaume a une religion officielle, le Grand Prêtre peut aussi être le membre le plus élevé de cette religion dans le royaume et a des responsabilités similaires envers les prêtres de moindre rang de cette foi à celles que le Grand Diplomate a envers les ambassadeurs et diplomates du royaume. Si le royaume n'a pas de religion officielle, le Grand Prêtre peut être un représentant de la religion la plus populaire dans le royaume ou une partie neutre représentant les intérêts de toutes les religions autorisées par le royaume.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Charisme ou de Sagesse à sa Loyauté (%)

Magistère



Le Magistère guide l'apprentissage supérieur et la magie du royaume, promouvant l'éducation et la connaissance parmi les citoyens et représentant les intérêts de la magie, de la science et de l'académie. Dans la plupart des royaumes, le Magistère est un mage, un sorcier ou un illusionniste qui supervise les connaissances, et supervise la bureaucratie gouvernementale à l'exception des finances.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Charisme ou d'Intelligence à sa Loyauté (%).

Maréchal



Le Maréchal assure que les lois du royaume sont appliquées dans les parties éloignées du royaume ainsi qu'à proximité de la capitale. Le Maréchal est également responsable de la sécurité des frontières du royaume. Il organise des patrouilles régulières et travaille avec le Général pour répondre aux menaces que les milices et aventuriers ne peuvent pas gérer seuls.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Dextérité ou de Sagesse à sa loyauté (%)

Exécuteur Royal



L'Exécuteur Royal s'occupe de punir les criminels, travaillant avec le Conseiller pour s'assurer que les citoyens sentent que le gouvernement gère adéquatement les malfaiteurs, et travaillant avec le Maréchal pour capturer les fugitifs de la loi. Surveille aussi les forges, leurs fabrications et leur entretien. L'Exécuteur Royal peut accorder aux civils l'autorité de tuer au nom de la loi.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Dextérité ou de Force à la Loyauté. Pendant la phase d'Entretien, vous pouvez réduire le Mécontentement de 1 ; si vous le faites, vous devez réussir un test de Loyauté ou la Loyauté diminue de 1.

Maître Espion



Le Maître Espion observe les éléments criminels du royaume et son monde souterrain et espionne les autres royaumes. Le Maître Espion a toujours un œil sur le pouls du ventre du royaume et utilise les informations acquises pour protéger les intérêts du royaume, à la fois chez lui et ailleurs, grâce à un réseau d'espions et d'informateurs.

Avantage : Pendant la phase de création choisissez un attribut (Orientation) du Maitre Espion (Économie, Loyauté ou Stabilité). Ajoutez votre caractéristique de Dextérité ou d'Intelligence à sa loyauté (%)

Trésorier - Cartographe



Le Trésorier surveille l'état du Trésor du royaume et la confiance des citoyens dans la valeur de leur monnaie, et enquête pour savoir si des entreprises Guildes profitent injustement du système. Le Trésorier est en charge des percepteurs et suit les dettes et crédits avec les guildes et autres gouvernements. Impôts du roi : Gabelle : Taxe sur le sel. Aide : Impôt souvent pour les besoins de guerre. Fouage/Taille : Impôt direct prélevé sur les feux (foyers). Il rentre parfois en litige avec le Grand Prêtre qui collecte aussi des impôts ex : La dette, Le denier, La dîme sur les récoltes et les produits agricole est due par tous les fidèles, roi et seigneurs inclus.

Avantage : Ajoutez votre caractéristique d'Intelligence ou de Sagesse à sa loyauté (%)

Vice-roi



Le Vice-roi représente les intérêts du Dirigeant de manière continue dans un lieu

Spécifique tel qu'une royaume ou un État vassal (voir l'édit de vassalité facultatif). Le Vice-roi est en effet le Dirigeant de ce territoire ; ses ordres ne sont supplantés que par des commandements directs du Dirigeant. (Régent)

Avantage : Ajoutez la moitié de votre caractéristique d'Intelligence ou de Sagesse à sa loyauté. Vous pouvez assumer n'importe quel rôle de leadership (y compris Dirigeant) pour votre royaume ou État vassal, mais tout avantage que vous apportez dans ce rôle est réduit de 1 ; si vous le faites, vous devez passer 7 jours ce mois-là à effectuer des tâches appropriées à ce rôle de leadership en plus des 7 jours passés pour les devoirs de Vice-roi.

Gardien



Le Gardien est responsable de la sécurité du Bastion ainsi que celle des établissements, de la sécurité des dirigeants du royaume. Le Gardien travaille également avec le Général pour déployer des forces afin de protéger les établissements et réagir aux menaces internes. Il est le chef de la garnison (Armée qui reste dans le Bastion)

Avantage : Ajoutez votre caractéristique de Constitution ou de Force à sa Loyauté (%).

Le conseil

Obtenir les douze membres du conseil (Quête de fondation du royaume) le niveau de base des ministres est de 1-6 hors Consort et Héritier. Plus ajustement de la caractéristique. Un royaume avec 17 (+1) aura un Général de niveau 1-6+1. Des constructions améliorent les niveaux des membres du conseil. Attention toutefois que le conseil ne soit pas trop puissant il s'agirai de veiller à ce qu'ils ne prennent pas le pouvoir à votre place... (D'où la baisse de loyauté quand les leaders atteignent de hauts niveaux)

1. Général (Puissance) For
2. Gardien (Puissance) For
3. Magistère (Pouvoir) Int
4. Conseiller (Pouvoir) Int
5. Grand Prêtre (Justice) Sag
6. Maréchal (Justice) Sag
7. Maitre Espion (Maitrise) Dex
8. Trésorier (Maitrise) Dex
9. Vice-Roi (Vitalité) Con
10. Exécuteur Royal (Vitalité) Con
11. Grand diplomate (Culture) Cha
12. Consort ou Héritier (Culture) Cha

Système Économique : Les joueurs doivent gérer les ressources du royaume, telles que l'or, la nourriture et les matières premières. Ils doivent équilibrer les dépenses (armée, construction, recherche) et les revenus (taxes, commerce).

Diplomatie : Interactions avec d'autres entités politiques, négociation d'alliances, de traités de paix, ou de guerres. La diplomatie peut affecter le statut et les ressources du royaume.

Développement et Expansion : Les joueurs décident de l'expansion territoriale et de la construction d'infrastructures, comme les fortifications, les routes commerciales et les établissements agricoles.

Gestion Militaire : Recrutement, entraînement, et déploiement des troupes pour la défense ou l'expansion. Les décisions militaires ont des conséquences directes sur la sécurité et la stabilité du royaume.

Quêtes et Missions : Les PNJ ministres peuvent assigner des quêtes qui, une fois complétées, bénéficient au royaume en termes de ressources, de connaissances, ou de relations diplomatiques.

Système de Moral : Le bonheur et le bien-être des citoyens doivent être pris en compte. Des citoyens mécontents peuvent mener à une baisse de production ou même à des révoltes.

Succession et Héritage : Règles pour la succession du trône, y compris la gestion des héritiers et la transmission du pouvoir.

Événements Aléatoires : Catastrophes naturelles, invasions, découvertes inattendues qui exigent une réaction et une adaptation du royaume.

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES DU ROYAUME

Tous les **6 tours** des évènements se déroulent aléatoirement dans le royaume. Le dirigeant ou roi ainsi que ces sujets, ministres, et leaders doivent y faire face. Lancez un dé 100. Les Bonus / Malus, effets et répercutions sur le royaume sont à la discrétion du Maitre de Jeu sauf précision signalée.

1-20 Évènements Heureux, Amusants, Agréables

1.Festival de la Moisson : Un festival annuel célébrant une récolte abondante, avec des jeux, des concours et un grand banquet. Vos armées sont régénérées, bénies et prêtes au combat.



2. Vous récupérer des alliés supplémentaires (Mercenaires) et êtes sur la voie de voler un artéfact crucial de magie et de guerre.
3.Tournoi des Chevaliers : Un tournoi où des chevaliers de tout le royaume se réunissent pour des joutes, des duels et des compétitions d'adresse.
4.Foire des Artisans : Un rassemblement annuel où les artisans locaux exposent et vendent leurs œuvres, attirant des visiteurs de loin.
5.Célébration de la Paix : Une fête commémorant la fin d'une longue guerre ou d'un conflit, symbolisant l'unité et l'espoir.
6.Arrivée d'un Cirque Enchanté : Un cirque magique visite le royaume, avec des acrobates, des mages et des créatures exotiques.
7.Découverte d'un Trésor Ancien : Des mineurs découvrent un trésor caché, apportant richesse et prospérité à la région.
8.Bénédiction Divine : Un événement céleste rare se produit, comme une pluie d'étoiles filantes, interprétée comme un signe de bonne fortune.
9. Vous faite un prisonnier d'un leader ennemi voisin sur le champ de bataille et en faites un otage précieux.
10. Naissance d'un héritier mâle pour la succession du royaume. Berceau enchanté par les fées et semaine de réjouissance. (+1d10 points de vie pour le royaume)
11.Renaissance d'une Source Magique : Une source d'eau magique longtemps tarie rejaillit, apportant guérison et miracles.
12.Fête de la Nouvelle Lune : Une célébration nocturne avec des feux d'artifice, des lanternes et des danses.
13.Sauvetage Héroïque : Un groupe de héros sauve des villageois d'une menace, inspirant des histoires et des chansons.
14.Retour d'un Héros Légendaire : Un héros du passé revient, apportant sagesse et guidant le royaume vers un avenir meilleur.
15.Émergence d'une Source Thermale : La découverte d'une source thermale naturelle, devenant un lieu de détente et de guérison.
16.Grande Foire des Animaux : Un événement où les éleveurs montrent leurs meilleurs animaux, avec des compétitions et des jeux.
17.Révélation d'un Talent Magique : Un citoyen ordinaire découvre soudainement un talent magique unique, apportant curiosité et merveilles.
18.Carnaval des Masques : Un carnaval où tout le monde porte des masques élaborés, créant une atmosphère de mystère et de fête.
19.Ouverture d'une Bibliothèque Ancienne : Une bibliothèque longtemps scellée est ouverte, révélant des connaissances et des secrets perdus.
20.Alliance avec une Race Féerique : Le royaume forge une alliance avec une race féerique, apportant magie et protection.

21-60 Évènements Quelconques

21.Couronnement d'un Nouveau Monarque Voisin : +1d8 PV. Les festivités et l'optimisme renouvellent la confiance dans la

Monarchie. Célébration du couronnement d'un nouveau roi ou reine, avec des festivités dans tout le royaume.
22.Éclipse Solaire : Une éclipse solaire rare suscite à la fois crainte et émerveillement parmi la population.
23.Foire Commerciale Annuelle : Une grande foire commerciale attire des marchands et des visiteurs de régions éloignées.
24.Découverte Archéologique : La découverte d'anciennes ruines ou d'artefacts suscite de l'intérêt pour le passé.
25.Arrivée d'une Délégation Étrangère : Des diplomates d'un royaume lointain arrivent pour négocier une alliance ou un traité face à vos perturbations d'approvisionnement de l'ennemi.
26.Naissance d'une héritière Fille, une journée de réjouissance +1d8 points de vie
27.Cérémonie Religieuse Importante : Un événement religieux majeur, comme la commémoration d'un saint patron ou d'une divinité.
28.Festival de Musique et Danse : Naissance d'un festival célébrant la culture locale avec de la musique, des danses et des spectacles.
29.Tournoi d'Arcanistes : Un tournoi où les mages et sorciers se mesurent en duels de sorts et d'illusions.
30.Découverte d'une Nouvelle Terre : Des explorateurs reviennent avec des récits et des cartes d'une terre inexplorée. Vous convoitez alors une ressource essentielle a votre royaume
31.Mystérieuse Disparition : Un noble ou un fonctionnaire disparaît dans des circonstances étranges, déclenchant une enquête.
32.Inauguration d'un Nouveau Bâtiment : L'ouverture d'un nouveau bâtiment important, comme une bibliothèque, un temple, ou un fort.
33. Les propriétaires Terriens du royaume représente une base traditionnelle de pouvoir mais les maisons marchandes vont tenter de les éclipser.
34.Compétition de Chevalerie : Des chevaliers s'affrontent dans des épreuves de bravoure et d'adresse.
35.Apparition d'un Prophète : Un individu prétendant être un prophète divin gagne rapidement des adeptes.
36.Mauvaise Récolte : Des récoltes décevantes entraînent des inquiétudes concernant l'approvisionnement alimentaire.
37.Scandale Politique : Un scandale impliquant une figure importante (Leader) éclate, causant des remous au sein de la cour.
38.Évasion de Prison : Des prisonniers s'évadent d'une prison de haute sécurité, déclenchant une chasse à l'homme.
39.Découverte d'un Nouveau Minerai : Un nouveau type de minerai est découvert, offrant de nouvelles possibilités pour l'artisanat et la magie. (+1d10 points de vie)
40.Visite d'un Héros Légendaire : Un héros célèbre visite le royaume, racontant des histoires de ses aventures et inspirant une nouvelle génération.
41.Visite d'un Ambassadeur Étranger (+10 PV) : Une délégation étrangère arrive pour discuter d'alliances ou de commerce, améliorant les relations internationales.
42.Découverte de Mine d'Or (+15 PV) : Des mineurs trouvent une nouvelle mine d'or, augmentant la richesse du royaume.
43.Création d'un jour férié (+1-10PV) et libération de prisonniers.
44.Festival de la Lune Bleue (+5 PV) : Un festival rare célébrant un alignement astral apporte joie et unité parmi le peuple.
45.Naissance d'un nouveau culte dans le royaume (+/-10pv si le culte est d'un alignement opposé au royaume.
46. Augmentation de la démographie soudaine.
47.Scandale de la Cour (-1d10 PV) : Un scandale impliquant un membre de la haute société (Noble) éclate, ébranlant la confiance dans le leadership.
48.Catastrophe Naturelle (-20 PV) : Un tremblement de terre, inondation ou tempête endommage gravement une région. Ce qui crée une pénurie d'une ressource essentielle à votre royaume.
49.Conspiration Découverte (+5 PV) : Un complot d'une guilde opposante contre le royaume est déjoué, renforçant la sécurité et la confiance dans le gouvernement.
50. Vous piégez plusieurs armées ennemies en rompant leur approvisionnement et en leur volant une quantité significative de ressources.
51.Épidémie de Maladie (-1d20 PV) : Une épidémie se répand, nécessitant des mesures d'urgence pour la santé publique.
(Jet de sauvegarde contre épidémie)
52.Pèlerinage Religieux (+5 PV) : Un événement religieux majeur attire des pèlerins et renforce la foi du peuple.
53.Vous découvrez un passage entre les mondes et vous devez empêcher une invasion d'armée dirigé par un destructeur de monde mais très enclin à pactiser avec vous.
54.Attaque de Brigands (-/+ 1d10 PV) : Des bandits de votre royaume attaquent des commerçants du pays voisin, perturbant le commerce et la sécurité. SI vous êtes un voleur lancer une « Escarmouche ou pillage. »
55.Découverte Magique (+10 PV) : Un artefact magique est découvert, offrant de nouvelles possibilités et renforçant la défense du royaume.
56.Conflit Frontalier (-/+ 1d10 PV) : Des tensions éclatent à la frontière, nécessitant une intervention diplomatique Si vous êtes un voleur Lancez « Négociation, Menace Chantage »
57.Spectacle de Bardes Itinérants (+5 PV) : Un groupe de bardes talentueux visite le royaume, apportant divertissement et culture et puis soudain une brèche planaire.
58.Fléau de Monstres (-15 PV) : Une vague de monstres émerge d'un ancien donjon, menaçant la sécurité des villages proches. (Jet de protection Contre l'invasion)
59.Alliance avec des Créatures Magiques (+15 PV) : Le royaume forme une alliance avec des créatures magiques, apportant aide et protection.
60. Révolution de Paysans (-20 PV) : Une matière essentielle manque à votre royaume soulèvement de la population mécontente exige des réformes, menaçant la stabilité du royaume.

61-80 Évènements Malheureux et Pénibles

61.Création d'un nouvel impôt, les finances augmentent mais les points de vie baissent de (-1d10+5)
62. Mort d'un héritier mâle, fils ou bâtard (-1d10) ou Basculement de la réalité qui se superpose au monde naturel un royaume voisin bienveillant devient une violente tyrannie.
63.Sécheresse Prolongée : Une absence prolongée de pluie entraîne des pénuries d'eau et de récoltes, mettant en péril l'économie du royaume.
64.Votre Grand magister à fait des sauts dans le futur, il a rencontrer un personnage important, il faut se décider à voyager dans le temps car une catastrophe s'annonce.
65.Attaque de Bandits : Des bandes de brigands attaquent les caravanes et les voyageurs, semant la peur sur les routes commerciales. Escarmouche frontalière (Jet de protection Contre l'invasion)
66. Votre cercle de pouvoir est divisé en faction, famille, conseillers, sectes et guildes sont en compétition pour avoir le plus de pouvoir et accroitre leur richesse. Des factions rivales s'affrontent.
67.Corruption Magique : Un sortilège incontrôlé cause une corruption magique, affectant la faune, la flore et même les habitants. (Jet de protection contre les sorts)
68.Effondrement Économique : Une crise financière majeure frappe le royaume, entraînant chômage et pauvreté.
69.Rébellion Paysanne : Mécontentement face aux taxes élevées ou à la tyrannie, les paysans se révoltent.
70.Catastrophe Naturelle : Un tremblement de terre, une avalanche ou une tempête dévastatrice frappe le royaume, causant des dégâts considérables, la perte définitive d'une ressource de votre royaume la perte est de 1d6 pv par tour jusqu'à ce qu'elle soit découverte ou conquise dans un royaume.
71.Trésor Royal Volé : Le trésor royal est dérobé, plongeant le royaume dans une crise financière.
72.Intrigue Démoniaque : Des démons commencent à influencer les dirigeants du royaume, semant chaos et discorde.
73.Famine : Une mauvaise récolte ou une infestation de nuisibles entraîne une grave famine.
74.Assassinat d'un Leader : L'assassinat d'une figure clé du royaume crée un vide de pouvoir et de la confusion. Lancez 1-12 pour savoir quel conseiller est tué.

ÉVÈNEMENTS ALÉATOIRES

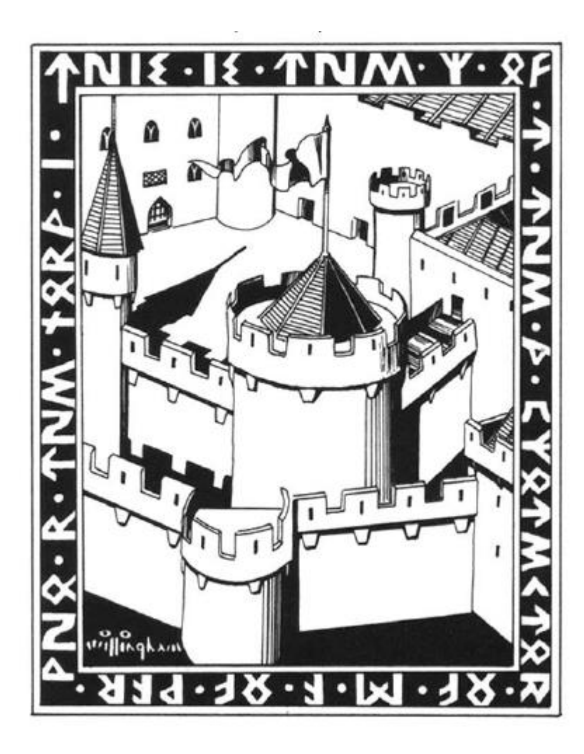
75.Pollution Mystérieuse : Une substance toxique ou magique pollue l'eau ou les terres, affectant la santé et les cultures.
76.Conflit avec une Race Non-Humaine : Des tensions montent avec une race non-humaine voisine, menant à des affrontements.
77.Prophétie Omineuse : Une prophétie ancienne prédit des temps sombres, affectant le moral du peuple. Il faut empêcher la naissance d'un voyageur temporel qui viendra tout dévaster.
78.Incendie Destructeur : Un grand incendie ravage une partie importante du royaume, causant pertes et destruction.
79.Apparition d'un Culte Maléfique : Un culte dédié à une entité maléfique gagne en influence, menaçant la stabilité du royaume.
80.Disparitions Mystérieuses : Des citoyens commencent à disparaître sans explication, créant peur et suspicion. Des portails dimensionnels cachés pourraient en être la raison

81-00 Évènements Dangereux / Catastrophiques

81.Invasion Démoniaque : Un portail vers les Abysses s'ouvre, libérant une horde de démons qui ravagent le royaume.
82.Éveil d'un Dragon Ancien : Un dragon puissant, longtemps endormi, se réveille et commence à détruire des villes.
83.Rituel Occulte Catastrophique : Un groupe de cultistes réalise un rituel dangereux, déchaînant une puissante entité maléfique.
84.Pluie de Météorites Magiques : Des météorites imprégnées de magie noire tombent sur le royaume, causant destruction et mutations.
85.Montée des Eaux : Une soudaine montée des eaux submerge les côtes, déplaçant des populations et ruinant des villes.
86.Prétendent Usurpateur : Un ancien roi revendique la légitimité du royaume en raison d'une ascendance plus ancienne et plus légitime du royaume.
87.Sorcière Vengeresse : Une sorcière puissante lance une malédiction sur le royaume, provoquant des désastres naturels.
88.Réveil d'une Ancienne Malédiction : Une ancienne malédiction est réactivée, causant mort et terreur parmi la population.
89.Guerre Totale : Votre royaume est entraîné dans une guerre totale avec un ennemi puissant, drainant vos ressources et mettant vos sujets en danger.
90.Invasion de Géants : Un clan de géants attaque le royaume, écrasant tout sur leur passage.
91.Tremblement de Terre Dévastateur : Un puissant tremblement de terre frappe, détruisant des infrastructures clés et provoquant un chaos général.
92.Invasion de Morts-Vivants : Une armée de morts-vivants, menée par un nécromancien puissant, envahit le royaume.
93.Effondrement d'une Montagne : Une montagne s'effondre, engloutissant des villages et bloquant des routes commerciales.
94.Apparition d'un Tyran Psychique : Un tyran aux pouvoirs psychiques prend le contrôle du royaume, instaurant un règne de terreur.
95. Casus Belli voir table Spéciale « *Casus Belli* »
96.Portail vers un Autre Monde : Un portail vers un monde dangereux s'ouvre, libérant des créatures étranges et hostiles.
97.Volcan en Éruption : Un volcan entre en éruption, couvrant le royaume de cendres et de lave.
98.Les Habitants ne croient plus en leurs rois et leurs dirigeants, (Chute brutale de points de vie) Une révolution se prépare qui tente de décapiter, ou de les enfermés dans des geôles.
99.Alliance de Forces Maléfiques : Plusieurs ennemis du royaume forment une alliance, unissant leurs forces pour le conquérir. (Nécessite un jet de protection contre l'invasion à-4)
00.Perte de la Magie : Un phénomène inconnu draine toute la magie du royaume, laissant les mages impuissants et déstabilisant la société. (Nécessite un jet de protection contre les sorts et les bâtons magiques à -4)

CASUS BELLI (D20)

A : Territorial : 01 Dispute Frontalière : Deux royaumes revendiquent la même région fertile située à la frontière. Chaque royaume affirme que cette terre fait historiquement partie de son territoire.
02 Annexion : Un royaume annexe une petite région frontalière appartenant à un votre royaume, sous prétexte que la majorité des habitants de cette région appartiennent à leur ethnie ou culture.
03 Exploration et Colonisation : Un royaume commence à coloniser une île ou une région inexplorée que deux royaumes revendiquent comme étant leur découverte.
B : Économique 04 Routes Commerciales : Un royaume impose des taxes de douane élevées sur les caravanes marchandes traversant ses terres, ce qui affecte gravement l'économie de ses voisins.
05 Ressources Naturelles : Une mine d'or ou un champ de ressources précieuses est découvert à la frontière entre deux royaumes, menant à une dispute sur qui possède légalement la ressource.
06 Blocus : Un royaume impose un blocus maritime pour empêcher les marchandises d'un autre royaume d'atteindre ses ports, perturbant gravement le commerce.
C Politique : 07 Succession au Trône : La mort sans héritier direct d'un roi mène à une crise de succession, avec plusieurs prétendants soutenus par différents royaumes voisins.
08 Souveraineté : Un royaume soutient une rébellion ou un mouvement séparatiste dans un autre royaume, affirmant qu'il aide à libérer une population opprimée.
09 Alliance et Trahison : Un royaume rompt une alliance de longue date pour rejoindre une coalition rivale, provoquant la colère de son ancien allié.
D Militaire : 10 Attaque Préventive : Des espions révèlent que des forces ennemies se rassemblent près de la frontière, incitant un royaume à lancer une attaque préventive.
11. Raid : Une unité militaire effectue un raid sur un village frontalier, pillant et détruisant des biens, et provoquant une demande de représailles.
12.Provocation : Un commandant militaire effectue des manœuvres agressives (incendies) à proximité de la frontière d'un autre royaume, provoquant un incident diplomatique.
E Religieux : 13. Hérésie : Un royaume adopte une nouvelle foi ou un nouveau culte, que ses voisins considèrent comme hérétique et une menace pour la religion dominante.
14.Lieu Saint : Deux royaumes revendiquent la possession et le contrôle d'un site sacré important pour leurs religions respectives.
15. Conversion Forcée : Un royaume impose des conversions forcées à ses sujets, incluant ceux de minorités religieuses, suscitant l'indignation et l'intervention de royaumes voisins de la même foi.
F Personnels : 16. Vengeance Familiale : Le roi ou un noble important d'un royaume est assassiné lors d'une visite diplomatique dans un autre royaume, provoquant une vendetta.
17.Insulte : Un roi est publiquement humilié ou insulté par un souverain rival lors d'une réunion diplomatique, incitant à une guerre pour restaurer son honneur bafoué.
18.Enlèvement / Séparateur d'âme : Un prince ou une princesse est enlevé(e) par des agents d'un autre royaume, entraînant une guerre pour récupérer l'otage. Ou une version maléfique d'un de vos leaders apparait (*Voir relique : Séparateur d'âme)*
G : Culturel : 19 Protection des Minorités Culturelles : Un royaume envahit un autre sous prétexte de protéger une minorité culturelle ou une race qui y est maltraitée, affirmant qu'ils partagent des liens ancestraux et des traditions communes.
20 Destruction du Patrimoine : Un royaume est accusé de détruire ou de profaner des sites historiques ou culturels importants pour un autre royaume, justifiant ainsi une déclaration de guerre pour défendre le patrimoine culturel.



Tous les **3 tours** des évènements se déroulent aléatoirement dans le royaume le dirigeant ou roi ainsi que ces sujets, ministres, et leaders doivent y faire face. Lancez un dé 100

TABLE ALÉATOIRE DE LA COUR

1-50 Évènements Heureux, Amusants, Agréables

01. Lors d'une cérémonie religieuse, un événement inexplicable est perçu comme un miracle, renforçant la foi et l'influence de la Chapelle et de ses officiers auprès du Roi et du peuple.
02. Le Grand Aumônier bénit le Roi et le royaume lors d'une grande cérémonie, entraînant une période de prospérité et de paix, perçue comme le résultat direct de sa bénédiction.
03. En finançant une expédition minière, le Trésorier découvre une nouvelle veinure d'or, assurant une prospérité financière à long terme pour la cour.
04.Une promotion exceptionnelle de cadets, formée sous la direction du Général, se distingue sur le champ de bataille, renforçant la puissance militaire du royaume et affirmant l'influence du Général sur l'avenir du royaume.
05. Contre toute attente, le Gardien des Joyaux réussit à récupérer une couronne historique longtemps considérée comme perdue, augmentant son prestige et celui du royaume.
06. Le Secrétaire du Roi déjoue une conspiration contre la couronne grâce à des informations interceptées, prouvant ainsi sa loyauté et son efficacité indispensable au monarque.
07.Le Maître d'hôtel découvre un chef de talent caché dans le royaume, dont les plats novateurs ravissent le palais du Roi et renforcent la réputation gastronomique de la cour.
08.L'Echanson découvre dans les vignobles du royaume un vin d'exception, qui devient la boisson préférée du Roi et une source de fierté nationale.
09.Lors d'un banquet, l'Ecuyer tranchant déjoue une tentative d'assassinat sur le Roi, utilisant ses compétences et sa proximité avec le souverain pour intervenir à temps.
10. Le Panetier innove en créant un pain spécial enrichi d'ingrédients rares, offrant au Roi et à la cour une expérience gustative unique qui symbolise l'abondance du royaume.
11.Lors d'une promenade nocturne, le Chambellan déjoue une tentative d'enlèvement du Roi, renforçant sa position et sa confiance auprès du souverain.
12.Le Maître de la garde-robe crée un ensemble pour le Roi qui devient immédiatement la nouvelle tendance dans tout le royaume, attirant l'admiration et l'envie des cours étrangères.
13.Un Médecin royal parvient à soigner une maladie jusque-là considérée comme incurable qui frappait le Roi, gagnant une renommée et une influence sans précédent.
14.Une Dame de compagnie découvre et révèle une conspiration contre la couronne, prouvant ainsi sa loyauté et son acuité, et gagne en prestige auprès de la famille royale.
15.En explorant les anciennes sections du château, le Chambrier découvre une chambre cachée contenant des trésors et des artefacts oubliés, renforçant la richesse et le mystère de la royauté.
16.Une cérémonie d'État orchestrée par le Grand Maître des Cérémonies réussit à sceller une alliance longtemps espérée avec un royaume voisin, grâce à son impeccable organisation et à sa diplomatie subtile.
17.Une soirée dansante organisée sous la houlette du Maître de la salle de bal est couronnée de succès, introduisant une nouvelle danse qui devient la sensation de la saison à travers tout le royaume.
18.Un spectacle organisé par le Maître des Plaisirs reçoit les éloges du Roi et de la cour, établissant de nouvelles normes pour les divertissements royaux et accroissant l'influence du Maître des Plaisirs.
19.Le Bâtonnier de la Scène découvre et promeut un jeune acteur ou musicien dont la performance devient la nouvelle coqueluche du Roi et de la cour, renforçant sa réputation de découvreur de talents.
20.Sous la direction du maître d'hôtel, la Bouche du Roi organise un banquet qui entre dans les légendes, célébrant un événement royal majeur et montrant la grandeur de la cour à des dignitaires étrangers.
21.Le Chapelain reçoit la confession d'un conspirateur, déjouant un complot contre le Roi et prouvant ainsi son importance cruciale au-delà de ses fonctions religieuses.
22.Sous le commandement du Maréchal de la Maison du Roi, les troupes d'élite remportent une victoire significative sur un ennemi du royaume, renforçant leur réputation et celle du Maréchal.
23.Lors d'une inspection de routine, le Grand Chambellan (Conseiller) découvre une ancienne cave secrète remplie de vins rares et d'élixirs magiques, offrant une occasion parfaite pour impressionner les invités de marque et renforcer les alliances politiques.
24.Le Sénéchal accueille un invité de marque dont la visite renforce significativement les alliances du royaume. Sa gestion impeccable des appartements royaux reçoit des éloges, renforçant sa position à la cour.
25.Une rénovation menée par le Maître des Logis transforme un vieux château en un chef-d'œuvre d'architecture et de confort, attirant l'attention et l'admiration du Roi et des invités de marque.
26.Sous la direction du Maître des Artisans, les ateliers royaux produisent un chef-d'œuvre d'ameublement qui devient le centre d'attention de tous les palais du royaume et au-delà.
27.Une exposition organisée par le Gardien des Arts met en lumière le talent d'un artiste peu connu, dont les œuvres captivent le Roi et enrichissent la collection royale.
28.Le Maître des Grandes Eaux crée un spectacle de fontaines et de feux d'artifice si magnifique qu'il devient le sujet de toutes les conversations, affirmant sa réputation de créateur de merveilles.
29.Le Grand Écuyer introduit dans les écuries royales un cheval d'une beauté et d'une noblesse exceptionnelles, dont la lignée améliore le haras royal pour des générations.
30.Le Premier Écuyer conçoit un nouveau type de carrosse, combinant luxe et confort, qui devient rapidement la nouvelle norme pour le transport royal et noble.
31.Sous la direction du Grand Veneur, la cour participe à une chasse spectaculaire, capturant une proie rare qui renforce la réputation de la vénerie royale.
32.Un spectacle de fauconnerie organisé par le Grand Fauconnier impressionne tant le Roi que les invités de marque, renforçant l'intérêt royal pour l'art de la fauconnerie.
33.Chancelier met en œuvre une réforme juridique majeure qui simplifie et rend plus juste le système légal, gagnant l'admiration du peuple et renforçant l'autorité de la couronne.
34 Un Maître des Requêtes résout une affaire complexe qui menaçait de déstabiliser une partie du royaume, démontrant ainsi l'efficacité et l'équité de la justice royale.
35 Le Garde des Sceaux découvre un ancien sceau royal perdu depuis longtemps, apportant une nouvelle légitimité et un prestige renouvelé à la couronne.
36.Un groupe d'huissiers et magistrats, grâce à leur formation universitaire poussée, parvient à réformer un aspect défaillant de la loi, gagnant la reconnaissance du Chancelier et du Roi.
37.Le Surintendant des Finances implémente avec succès une série de réformes qui stabilisent l'économie du royaume et augmentent considérablement les revenus de la couronne

38.Un Gouverneur transforme sa cité en un modèle de prospérité et d'innovation, attirant commerçants et artisans, et augmentant considérablement les revenus de la ville pour le royaume.
39. Le grand diplomate négocie une alliance avec une puissance étrangère, renforçant considérablement la position internationale du royaume.
40.Un Ambassadeur réussit à désamorcer une situation de crise imminente avec un royaume rival, évitant la guerre et ouvrant la voie à une ère de coopération pacifique.
41.Le Lord Prévôt implémente une série de réformes urbaines qui améliorent significativement la qualité de vie dans la grande ville, réduisant la criminalité et améliorant l'approvisionnement et la santé publique.
42. Démantèlement d'un Réseau Criminel - Un Prévôt fait preuve d'ingéniosité et de détermination en démantelant un réseau criminel complexe, renforçant la sécurité de la ville et gagnant l'admiration des citoyens.
43.Un officier de la garde sauve des citoyens d'un incendie dévastateur, devenant un héros local et symbolisant l'engagement des forces de l'ordre à protéger et servir.
44.Sous le commandement du Connétable, l'armée remporte une victoire décisive contre un ennemi de longue date, consolidant la paix et la sécurité du royaume et renforçant la réputation du Connétable en tant que stratège militaire.
45.Le Grand Amiral orchestre une campagne navale qui neutralise une menace pirate menaçant les côtes du royaume, assurant la sécurité des voies commerciales maritimes et renforçant le prestige de la marine royale.
46.Un Gouverneur de Marine réussit à renforcer les défenses d'un port stratégique, le transformant en une forteresse impénétrable qui joue un rôle clé dans la défense du royaume.
47.Découverte de Nouvelles Terres - Un Capitaine, sous les ordres directs de l'Amiral, dirige une expédition qui découvre de nouvelles terres, ouvrant la voie à de nouvelles routes commerciales et à l'expansion territoriale du royaume.
48.Le Maître-espion, grâce à son réseau impeccablement coordonné, découvre et neutralise un complot visant à renverser le souverain, renforçant ainsi la sécurité du royaume et sa position au sein du conseil royal.
49.Le Maître Espion réussit à intercepter et décoder des informations vitales concernant les mouvements militaires d'une nation rivale, permettant au royaume de se préparer et d'éviter un conflit potentiellement désastreux.
50.Lors d'une rencontre secrète, les Directrices d'école de courtisanes parviennent à une alliance qui renforce considérablement leur position et leur influence dans le royaume malgré l'interdiction outrée des princes.

51-00 Évènements Pénibles / Catastrophiques

51. Une scandaleuse affaire d'amour impliquant une directrice et un prince rival met en péril l'école des courtisanes et sa réputation, menaçant les alliances délicatement tissées entre les familles princières.
52. Un groupe de généraux mécontents tente un coup d'État contre le pouvoir royal, mettant le Connétable dans une position délicate de devoir réprimer la mutinerie tout en préservant l'unité de l'armée.
53 Juste avant une grande célébration, une série de malchanceuses coïncidences conduit à une pénurie de plusieurs ingrédients clés, mettant la réputation de la Bouche du Roi en jeu.
54 Une rumeur persistante accuse le Maître d'hôtel de négligence, laissant craindre une tentative d'empoisonnement à la cour. Il doit prouver son innocence et sa vigilance.
55. Une faction au sein de l'académie, influencée par des idéologies dangereuses, tente de monter un coup d'État, plongeant le Gardien dans une lutte pour le contrôle de l'institution et pour la loyauté de ses cadets.
56.Un proche collaborateur du Maître-espion est révélé comme double agent, mettant en lumière des failles dans le réseau d'espionnage et semant la méfiance au sein des services secrets.
57.Des tensions à bord d'un navire royal commandé par un Lieutenant trop autoritaire dégénèrent en mutinerie, mettant en lumière les défis de la vie en mer et la nécessité d'un leadership équilibré.
58. Un Gouverneur est pris dans un scandale d'espionnage, accusé d'avoir divulgué des informations cruciales sur les défenses côtières à un royaume rival.
59. Une flotte sous le commandement du Grand Amiral est décimé par une tempête inattendue, entraînant d'énormes pertes matérielles et humaines et remettant en question la préparation et le jugement du Grand Amiral.
60.Désertion en Masse - La dureté d'un Capitaine conduit à une désertion massive au sein de sa compagnie, remettant en question les méthodes de commandement au sein de l'armée.
61 Une mauvaise décision stratégique du Maréchal conduit à une défaite humiliante lors d'une parade militaire ou d'une manœuvre, mettant en doute ses compétences et son jugement auprès du Roi et des nobles.
62 Une dispute théologique entre le Grand Aumônier et un autre haut ecclésiastique devient publique, divisant la cour et affaiblissant l'autorité spirituelle du Grand Aumônier.
63 Un membre de la chapelle est accusé d'hérésie, provoquant une crise de foi à la cour et mettant en péril la position de la Chapelle dans le royaume.
64 Une pièce de théâtre programmée par le Bâtonnier de la Scène est interprétée comme une satire politique, entraînant des tensions à la cour et des interrogations sur les motivations du Bâtonnier.
65 Un décor de théâtre s'effondre pendant une représentation devant la cour, provoquant non seulement un scandale mais aussi mettant en danger la vie des acteurs et des spectateurs.
66 Une erreur dans le choix des musiciens conduit à une performance désastreuse lors d'un bal royal, attirant les critiques sur le Maître de la salle de bal et mettant en doute son goût musical.
67 Une faute de protocole lors d'une importante cérémonie d'accueil pour un souverain étranger conduit à un incident diplomatique embarrassant, mettant en péril les relations internationales.
68 Un secret confié par la Reine à une de ses Dames d'honneur est accidentellement révélé au grand public, entraînant une crise de confiance majeure et des tensions au sein de la cour.
69 Une épidémie se déclare à la cour, et les Médecins et Chirurgiens sont incapables de l'endiguer rapidement, suscitant des critiques sur leur compétence et provoquant la panique parmi la noblesse.
70 : Un nouvel habit conçu pour la reine pour une occasion importante se déchire de manière embarrassante en public, jetant une ombre sur le talent et la réputation du Maître de la garde-robe.
71 Une affaire d'amour secrète impliquant le Chambellan et une figure de la cour est révélée, menaçant de compromettre sa position et de scandaliser la cour.
72 Des vermines infestent soudainement les réserves de grains, mettant en péril l'approvisionnement en pain. Le Panetier doit agir rapidement pour contrôler la situation et sauvegarder les provisions.
73. En pleine démonstration de découpe, l'écuyer brise son couteau, causant un embarras majeur et des blessures légères. Cet incident jette une ombre sur sa compétence et sa préparation.
74.Un vin destiné au Roi s'avère être altéré, mais heureusement sans conséquence fatale. L'Échanson est sous le feu des critiques, soupçonné de complicité, et doit retrouver le vrai coupable pour laver son honneur.
75. Un audit inattendu révèle que les comptes du Trésorier ne sont pas en ordre. Des sommes importantes semblent avoir disparu, plongeant le Trésorier dans une affaire de détournement de fonds.
76.Un rival jaloux révèle les pots-de-vin que le Grand Chambellan a acceptés en échange d'audiences royales, mettant sa position et sa réputation en péril.
77.Malgré toutes ses précautions, un vol audacieux voit la disparition d'une Relique de la collection royale. Le Gardien des Joyaux doit retrouver l'objet à tout prix ou faire face à la disgrâce.
78. Une correspondance cruciale avec un royaume allié est perdue sous sa garde, menaçant de rompre des alliances précieuses et de plonger le royaume dans un isolement diplomatique.
79. Malgré sa vigilance, une personne non identifiée parvient à s'introduire dans les quartiers royaux, soulevant des questions sur la sécurité et la compétence du Chambrier.
80. Des irrégularités financières dans la gestion des appartements destinés aux hôtes sont découvertes, jetant une ombre sur l'intégrité du Sénéchal.
81. Un des châteaux sous la responsabilité du Maître des Logis subit des dommages importants à cause d'une négligence d'entretien, mettant en cause ses compétences de gestionnaire.
82.Une sculpture produite par les ateliers royaux et destinée à un lieu d'honneur au palais se révèle être un sujet de controverse politique ou religieuse, mettant le Maître des Artisans dans une position délicate.
83.Un artiste favorisé par le Gardien des Arts tombe en disgrâce suite à une œuvre mal reçue par le Roi, remettant en question le jugement et la sélection du Gardien.

84. Une maladie inconnue ravage les jardins royaux, détruisant des années de travail méticuleux. Le Maître des Grandes Eaux et des Jardins Royaux doit agir rapidement pour sauver ce qui peut l'être et restaurer la splendeur des jardins.
85. Une maladie frappe les écuries royales, mettant en danger la vie des chevaux précieux. Le Grand Écuyer doit agir rapidement pour sauver le patrimoine équestre du royaume.
86. Un des carrosses royaux, sous la responsabilité du Premier Écuyer, se renverse lors d'une parade, causant des blessures et une grande gêne pour la cour.
87.Les chiens de la vénerie royale s'échappent et sèment le chaos dans les environs, remettant en question la compétence du Grand Veneur à maintenir l'ordre et la discipline.
88.Perte d'un Faucon Royal - Un faucon hautement apprécié du Roi disparaît lors d'une démonstration. Le Grand Fauconnier doit retrouver l'oiseau ou faire face à la colère royale.
89 Un scandale éclate, révélant que des proches du Chancelier ont manipulé des décisions de justice pour leur bénéfice personnel, mettant en question son intégrité et celle de l'ensemble du système judiciaire.
90 Une erreur judiciaire commise par un Maître des Requêtes entraîne la condamnation injuste d'un noble influent, provoquant des tensions politiques et une crise de confiance envers le système judiciaire.
91. Le sceau royal est volé sous la garde du Garde des Sceaux, menaçant la sécurité des documents royaux et laissant craindre des falsifications massives.
92.Grève des Magistrats - Mécontents de leurs conditions de travail et de l'ingérence politique dans leurs décisions, les huissiers et magistrats entament une grève, paralysant le système judiciaire et embarrassant la couronne.
93. Une vaste opération de fraude fiscale est découverte sous l'administration du trésorier, jetant une ombre sur sa compétence et son intégrité, et mettant en péril les finances du royaume.
94. Des taxes mal conçues et trop lourdes provoquent une révolte dans plusieurs provinces, mettant en lumière les failles dans la gestion des Intendants. (Moins 3d6 po en moins minimum)
95. Une mauvaise gestion de la défense d'une grande cité par son Gouverneur conduit à un siège dévastateur par des forces ennemies, coûtant cher en vies et en ressources.
96. Lors d'une détérioration soudaine des relations diplomatiques, un Ambassadeur et son personnel sont pris en otage, déclenchant une crise majeure dans le royaume.
97 Une décision impopulaire du Lord Prévôt conduit à une émeute majeure, mettant en lumière des tensions sous-jacentes et remettant en question sa capacité à maintenir l'ordre.
98. Évasion Spectaculaire - Un golem terrifiant, prisonnier orchestre une évasion spectaculaire, mettant en évidence des failles de sécurité majeures et jetant le discrédit sur la direction de la prison.



99 Une intervention de la garde tourne mal, entraînant la mort de nombreux innocents. Cet incident soulève des questions sur la formation et le jugement des officiers de la garde sous le commandement du Prévôt.
00 Duel Fatal - Un duel entre deux leaders du royaume tourne au tragique, entraînant la mort d'un des combattants et mettant en question les méthodes d'enseignement du Maître d'école d'escrime.

RÉSOLUTION DES BATAILLES

Lorsqu'une bataille se produit, le maitre de jeu doit lancer une série de batailles tourne en suivant la procédure ci-dessous. Chaque tour de bataille représente environ 10 minutes de combats acharnés.

1. Chaque chef d'armée sélectionne une ou plusieurs unités parmi ceux qui sont disponibles pour participer à la bataille.
Les unités qui ne participent pas à la bataille sont dans la réserve. (En principe une unité doit rester au Bastion c'est la « Garnison » elle peut tenter de faire une sortie en cas d'attaque

2. Chaque chef d'armée calcule l'indice de puissance (IP) de ses armées. Le classement de bataille d'une armée est égal à la somme des dégâts de toutes les unités participant à la bataille. Le classement des dégâts lors d'une bataille des différentes unités est détaillé dans le *Manuel du Joueur II p.31*
Puis attribue un certain nombre de point de vie à chacune de ses armées (minimum 50 points de vie par armée) et choisi la présence d'un leader (+1/+1) ou du Roi (+3/+3)

3. Les PJ et PNJ héroïques ou Leaders peuvent faire des incursions héroïques pour influencer le classement de bataille en faveur d'une armée ou l'autre. Les incursions héroïques de tous les héros sont révélées et résolues simultanément. Les unités perdues sont alors enlevées. Voir la section Héros (Solos) au combat *(Manuel du Joueur II p.18).*

4. Chaque chef d'armée lance simultanément un certain nombre de lancers de surprise, d'initiative puis d'attaque égaux à la bataille restante de son armée La valeur cible pour les lancers d'attaque est décrite dans le tableau GMS p.32 modifié par les modificateurs de lancer d'attaque. Suivant les règles de d&d première édition. Pour chaque classe de dirigeant le tableau décrit : l'attaque est alors réussie si le d20 est en dessus du chiffre indiqué.

5. Chaque chef d'armée décompte les points de vie par rapport à son armée. Les (20) sont comptés comme des « Coups critiques » qui multiplie par 2 les dégâts, les doubles (20) dissolvent l'armée ciblée qui disparait y compris le leader dedans, le (1) « Fumble » fait échouer l'attaque et rajoute un problème de munition, le double (1) fait fuir l'armée pendant 1-6 tours et nécessite un jet de moral.

6. Le MD vérifie maintenant si l'une ou l'autre des a atteint un point de rupture et, si c'est le cas, résout le moral
Comme expliqué dans (*Manuel du Joueur II p. 17).* Si, après
Remontant le moral, toutes les unités d'une armée ont mis en déroute ou détruit, alors la bataille est terminée.

7. L'une ou l'autre armée peut maintenant se retirer volontairement. Le chef d'armée ayant la capacité stratégique la plus faible doit décidez-en d'abord. Si l'une ou l'autre des armées se retire volontairement, la bataille se termine. Si aucune des deux armées ne souhaite se retirer, Un autre tour de bataille est disputé, en commençant par l'étape 1.

À la fin de la bataille, l'armée perdante doit battre en retraite. Le gagnant l'armée peut poursuivre l'armée vaincue. Après la poursuite, les victimes sont calculées. L'armée victorieuse s'empare alors du butin de guerre (Reliques, Or, Points d'expériences, Lieux cachés / mystérieux / perdus) voir s'attache les services des leaders pour son propre royaume (Voir loyauté). 10% de chance plus le niveau du royaume d'obtenir un hexagone supplémentaire aléatoire afin d'agrandir son royaume, sans nouveau point élémentaire de royaume. (Voir Victoire – Défaite MJII p. 37)

MODIFICATEURS DE LANCER D'ATTAQUE
Au cours d'une bataille, les jets d'attaque de chaque unité sont modifiés par le facteurs suivants :
Modificateur de Modificateur de Lancer d'Attaque
Lieutenant à la tête de l'unité +1
L'armée adverse surprise (1er tour de bataille uniquement) +2
L'armée adverse occupe un terrain avantageux
(Colline, ligne de crête) -2
L'armée adverse occupe un terrain très avantageux (falaises, berge) -4

L'ÉCONOMIE DU ROYAUME

L'économie du royaume à chaque tour le royaume touche 3d6 pièces d'or. (A chaque niveau les constructions du niveau inférieurs ne sont plus actives car obsolètes au niveau suivant)
Soit en moyenne 3d6+ 5d6 soit 8d6 de ressource en or par niveau.

Fosses d'extraction (1) + 1d6
Guilde des Marchands (1) + 1d6
Granges du Premier Grain (1) +1d6
Marché Noir (1) +1d6
Port de L'aube (1) +1d6

Cabinets des Orfèvres (2) + 1d6
Champs de l'Espérance (2) +1d6
Foire au Gobelins (2) +2d6
Moulins des Courants (2) +1d6

Arène de la Vaillance (3) +1d6
Greniers Fortifiés (3) +1d6
Mines Profondes (3) +2d6
Quartiers des Bâtisseurs (3) +1d6

Arènes des Gladiateurs (4) +1d6
Guildes des Explorateurs (4) +1d6
Laboratoires d'Alchimie(4) +1d6
Port de Marchandise (4) +1d6
Serviteurs-Experts (4) +1d6

Cimes de la Maîtrise (5) +1d6
Citadelle Maritime (5) +1d6
Guilde Noire (5) +2d6
Marchés des Arcanes (5) +1d6
Théâtres de la Prospérité (5) +1d6
Vincebus Eruptum (5) +1d6-3d6

Chantiers Navals infernaux (6) +1d6
Flots de la Prospérité (6) +2d6
Serviteurs-Maître (6) +1d6
Tournois & Chevalerie (6) +1d6

Arènes du Destin (7) +1d6
Attelages hétéroclites (7) +2d6
Champs d'Aether (7) +1d6
Quartier des Maîtres (7) +1d6

Arboretum des Mondes (8) +1d6
Auberges Magiques (8) +1d6
L'Arène des Immortels (8) +1d6
Ports des Marchands Lointains (8) +1d6
Serviteurs-Grands Maître (8) +1d6

Pour le neuvième niveau les constructions nécessitent de l'or du niveau précédent niveau 8.

DÉSTABILISATION DU ROYAUME

Ces actions sont pour la plupart protégées par le jet de sauvegarde « Assassinat » et nécessite des jets de caractéristique du dirigeant (Roi) Personnage-Joueur (Exclusivement de classe ou d'alignement mauvais comme Voleur / Assassin / Sorcier) et d'une évaluation des tests (DD) par le MJ.

1. Montée d'Opposants (Maitre Espion)
a. Infiltration
Encourager et soutenir les groupes rebelles ou les factions dissidentes au sein du royaume ennemi. Envoyer des agents infiltrer des groupes dissidents pour les organiser et les armer.
Conséquences : Un succès permet aux agents de fournir des armes et des fonds aux rebelles, augmentant leur efficacité. Un échec peut révéler les agents infiltrés, entraînant leur capture et la répression des rebelles. Coût : 500 pièces d'or
Niveau Requis : Maître Espion de niveau 10

2. Tentative de Coup d'État (Maitre Espion)
Description : Orchestrer l'assassinat ou l'enlèvement du seigneur du royaume ennemi.
Action : Planifier et exécuter l'assassinat ou l'enlèvement.
Jet de Compétence : Discrétion (DEX) ou Assassinat (DEX)
Résultat : Un succès élimine ou capture le seigneur, créant un vide de pouvoir. Un échec peut entraîner la capture ou la mort des agents impliqués. Coût : 2000 pièces d'or
Niveau Requis : Maître Espion de niveau 15

3. Déstabilisation Religieuse (Grand Prêtre)
Action : Exploiter les tensions religieuses pour diviser la population.
Jet de Compétence : Persuasion (CHA) ou Intimidation (CHA)
Résultat : Réussir un jet incite une partie de la population à se rebeller pour des raisons religieuses.
Conséquences : Un succès incite des groupes religieux à se rebeller ou à se retirer du soutien au gouvernement. Un échec peut renforcer l'unité religieuse et rendre la population plus difficile à manipuler.
Coût : 1500 pièces d'or Niveau Requis : Grand Prêtre de niveau 15



4. Déstabilisation Économique (Trésorier)
Description : Ruiner l'économie du royaume ennemi en le forçant à dépenser ses richesses inutilement.
a. Manipulation de Marché
Description : Utiliser des agents pour créer des pénuries ou des surplus sur des marchandises essentielles.
Jet de Compétence : Commerce (INT) ou Tromperie (CHA) contre la Perspicacité des marchands locaux.
Conséquences : Un succès provoque une crise économique, augmentant le mécontentement populaire. Un échec peut être détecté par les autorités, entraînant des sanctions économiques contre le royaume agresseur.
Coût : 1200 pièces d'or
Niveau Requis : Trésorier de niveau 12
b. Raids et Embargos (Conseiller)
Action : Organiser des raids ou des embargos économiques. Imposer un blocus commercial pour affamer le royaume ennemi et provoquer des troubles internes, Mobiliser des forces navales ou terrestres pour intercepter les approvisionnements.
Jet de Compétence : Stratégie (INT) ou Histoire (INT).
Résultat : Les ressources du royaume ennemi sont drainées, créant des tensions sociales. Un succès coupe les lignes de ravitaillement, provoquant des pénuries et des émeutes. Un échec peut entraîner des représailles Coût : 1000 pièces d'or
Niveau Requis : Conseiller de niveau 14

5. Propagande et Subversion (Grand Diplomate)
Description : Utiliser des moyens de communication pour diffuser des informations fausses ou trompeuses afin de semer la confusion et le mécontentement.

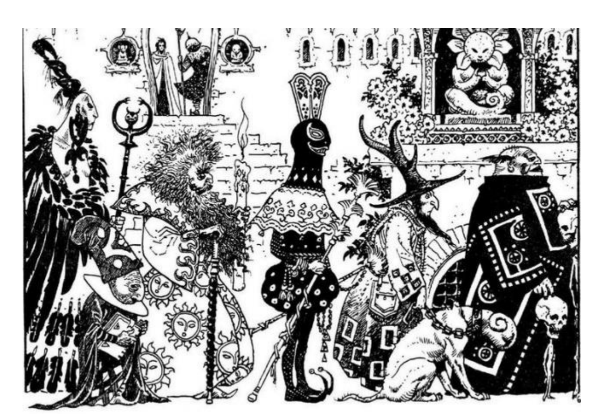
Action : Diffuser des rumeurs ou des nouvelles biaisées pour déstabiliser l'opinion publique.
Jet de Compétence : Persuasion (CHA) ou Tromperie (CHA) contre la Perspicacité des autorités locales.
Conséquences : Un succès provoque une crise de confiance (Baisse de moral) parmi la population et affaiblit la légitimité du gouvernement. Un échec peut révéler l'origine de la propagande, entraînant des sanctions diplomatiques.
Coût : 800 pièces d'or
Niveau Requis : Grand Diplomate de niveau 13

6. Corruption (Conseiller)
Description : Corrompre les officiels ou les militaires du royaume ennemi pour les rendre inefficaces ou les retourner contre leur propre gouvernement.
Action : Utiliser des fonds pour soudoyer des officiers clés.
Jet de Compétence : Persuasion (CHA) ou Intimidation (CHA) contre la Volonté des cibles.
Conséquences : Un succès permet de réduire l'efficacité des forces armées ennemies ou de saboter des opérations militaires. Un échec peut entraîner la découverte de la tentative, aggravant les tensions diplomatiques.
Coût : 1500 pièces d'or
Niveau Requis : Conseiller de niveau 13

7. Capture de Leader (Maitre Espion) 1d12 (infiltration / Attaque furtive)
Description : orchestre la disparition d'un ou de plusieurs ministres 1d6 du royaume ennemi (1) Consort héritier, (2) Conseiller (3) Général (4) Grand Diplomate (5) Grand Prêtre (6) Magistère (7) Maréchal (8) Exécuteur Royal (9) Maitre Espion (10) Trésorier (11) Vice-roi (12) Gardien du Bastion
Jet de Compétence : Infiltration attaque furtive (DEX)
Coût : 800 pièces d'or
Protection : Jet de sauvegarde contre l'invasion
Niveau du royaume (5) ou du maitre espion (10)

IMPLANTATION, COMPTOIR COMMERCIAL

Ces Actions sont pour la plupart protégées par le jet de sauvegarde « Invasion » et nécessite des jets de caractéristique du (Roi) PJ.



Une implantation ou un comptoir commercial est un territoire et une structure établis le plus souvent par des marchands étrangers ou une puissance étrangère dans les points stratégiques d'un pays (grands ports et villes côtières, nœuds routiers et fluviaux, îles) afin de favoriser le commerce avec les marchands locaux. Il s'agit aussi du nom de l'organisation qui régit ce territoire, fondée sur une entente entre producteurs ou vendeurs, servant d'intermédiaire entre ceux-ci et leur client. Par une action complexe un royaume peut s'implanté dans les abords, frontières, port d'un autre pays, il consomme alors toutes les substances que le royaume exporte, marchande, L'hôte doit réussir alors un jet d'invasion si ce jet échoue l'hôte commence à souffrir financièrement par une perte d'1d6 po par round. Le royaume est alors engourdi comme sous l'effet d'un poison. L'hôte peut effectuer alors des manœuvres seulement diplomatiques avec 2d6 rounds.
Jet de Compétence : Commerce (INT) ou Tromperie (CHA) contre la Perspicacité des marchands locaux. Coût : 500 pièces d'or
Niveau Requis : Conseiller de niveau 12
Au niveau 9 de construction un royaume qui aurai un comptoir commercial peut le transformer alors en cité vassale (*Vassale cité p.105*)

TOO BIG TO FAIL (Trop grand pour faillir)

Concept : Le royaume est devenu si vaste et puissant que sa chute est presque inimaginable. Les infrastructures, les relations diplomatiques et les ressources sont si profondément enracinées qu'elles offrent une stabilité inébranlable. Cependant, cette stabilité peut également entraîner des défis uniques, notamment la lenteur de la prise de décision et la bureaucratie excessive. Too big to fail ne signifie pas que le royaume ne peut pas être vaincu mais que cette capacité agit comme la peau épaisse de la baleine géante sa classe d'armure est assortie d'un chiffre minimal pour lui faire des dégâts. Ainsi le royaume peut être vaincu mais avec des dégâts supplémentaires ; de plus s'il est vaincu ces royaumes ne peuvent pas être réellement conquis en raison de résistances inhérente à la taille de l'empire.

Effets de "Too Big to Fail» Stabilité Économique :
Bonus : Le royaume bénéficie d'un bonus permanent de +4 à tous les jets de protection et sauvegarde.
Malus : En contrepartie, la gestion des ressources prend plus de temps. Toute action de construction prend un tour supplémentaire pour être mise en œuvre.

Infrastructure Inébranlable :
Bonus : Le royaume obtient un bonus de +1 à la CA de toutes ses fortifications, et les dégâts infligés par les sièges ennemis sont réduits de moitié.
Malus : La maintenance de ces infrastructures coûte cher. Les coûts d'entretien augmentent de 20%.

Diplomatie Puissante :
Bonus : Le royaume reçoit un bonus de +4 à tous les jets de Diplomatie et bénéficie d'un avantage automatique lors des négociations commerciales et des traités.
Malus : Les décisions diplomatiques doivent passer par plusieurs niveaux de bureaucratie. Chaque décision diplomatique majeure nécessite deux tours pour être finalisée.

Résilience Civile :
Bonus : La population du royaume est résiliente. Les rébellions et les agitations internes sont moins fréquentes, augmentant les points de vie de 2 points chaque mois.
Malus : En raison de la taille du royaume, la propagation des informations est lente. Toute décision affectant les lois ou les politiques internes prend un tour supplémentaire pour être mise en œuvre.

Force Militaire Massive :
Bonus : Le royaume peut maintenir un nombre d'armées supérieur à la normale. Ajoutez 1 unité supplémentaire au nombre maximum d'armées. Avec un maximum de 6 armées.
Malus : Le commandement de ces forces est complexe. Lors de la phase de guerre, chaque jet de commandement subit un malus de -2 en raison de la coordination nécessaire.

Mise en Place de "Too Big to Fail"
Pour qu'un royaume puisse bénéficier de la règle "Too Big to Fail", il doit remplir les conditions suivantes :
Population : Le royaume doit avoir une population de plus de 500,000 habitants. Niveau de Royaume : Le royaume doit être au moins de niveau 15.

Ressources : Le royaume doit disposer de ressources abondantes et diversifiées, incluant des réserves de métaux précieux, de terres fertiles, et des routes commerciales bien établies.

Conséquences de la Règle "Too Big to Fail"
1. Effet de Stabilisation : Les tentatives de déstabilisation interne ou externe sont moins efficaces. Tous les jets de déstabilisation subissent un malus de -30%.
2. Réaction Lente : En cas de crise, la réaction du royaume est plus lente. Toute action d'urgence nécessite un tour supplémentaire pour être mise en place.
3. Bureaucratie Écrasante : La bureaucratie est omniprésente. Toute décision nécessitant une action de gouvernance subit un malus de -2 en raison de la lenteur administrative.



TEST THE WATERS (Tater le terrain)

Concept : Avant de lancer une campagne militaire ou d'engager des négociations diplomatiques, un royaume peut choisir de « tâter le terrain ». Cette stratégie permet de recueillir des informations, évaluer les forces et faiblesses de l'ennemi, et ajuster ses plans en conséquence. Toutefois, cette approche prudente prend du temps et peut exposer des espions ou des éclaireurs à des risques. « Tâter le terrain » n'est pas une tentative supplémentaire d'infiltrer, d'espionner de piller ou déstabiliser un royaume ennemi Mais il s'agit d'une opération globale de grande envergure, coûteuse (500-1500po suivant la taille) et prenant plusieurs tours (4-8) visant à évaluer et à établir les forces et les faiblesses d'un royaume ennemi, dont les résultats devront si les jets de dés sont favorables devront être décrit par le maitre de jeu qui sera le rapporteur des éléments ainsi établis.

Reconnaissance Militaire :
Bonus : Une armée peut effectuer une mission de reconnaissance avant une bataille. Lancez un jet de Maitrise avec un malus de -2. En cas de succès, l'armée gagne un bonus de +2 à ses jets d'attaque pour la première phase de la bataille. Et connait à 20% prés l'indice de puissance (IP) de l'armée adverse (*Voir Guide des royaumes*)
Malus : Si le jet de Maitrise échoue, et qu'elle rate un jet de diplomatie l'armée subit une perte d'un leader en raison de la découverte et de la capture de cet « Espion-éclaireur » démasqué.

Évaluation Diplomatique :
Bonus : Avant d'engager des négociations, un grand diplomate peut effectuer une évaluation diplomatique. Lancez un jet de Diplomatie avec un malus de -2. En cas de succès, les négociations bénéficient d'un bonus de +2.
Malus : En cas d'échec, le grand diplomate subit un malus de -1 à toutes les actions diplomatiques pour les deux prochains tours en raison de la méfiance engendrée.

Analyse Économique :
Bonus : Avant d'initier un commerce ou d'investir dans une nouvelle ressource, le royaume peut effectuer une analyse économique. Lancez un jet de Maitrise (Économie) avec un malus de -4. En cas de succès, le royaume obtient un bonus de +10% sur les revenus générés par cette action pendant le prochain tour.
Malus : En cas d'échec, le coût de l'investissement augmente de 10% en raison d'une mauvaise évaluation des risques.

Exploration des Territoires :
Bonus : Avant d'envoyer une armée dans un territoire inconnu, le royaume peut effectuer une mission d'exploration. Lancez un jet d'exploration avec un malus de 30%. En cas de succès, l'armée reçoit un bonus de +1 à la CA pendant la première phase de l'exploration.
Malus : En cas d'échec, l'armée subit une perte de 1d6 PV en raison des conditions difficiles et des embuscades potentielles.

Mise en Place de "Test the Waters" : Pour qu'un royaume puisse utiliser la règle "Test the Waters", il doit remplir les conditions suivantes :
Ressources : Le royaume doit avoir des ressources suffisantes (500po min) pour déployer des éclaireurs, des espions, et des diplomates.
Expertise : Le royaume doit avoir des caractéristiques et des personnages avec des compétences élevées. Royaume 12 en pouvoir, Maitrise et culture suivie (au moins 10 niveaux de Trésorier, Maître espion, grand diplomate).

En implémentant la règle "Test the Waters", le royaume peut adopter une approche prudente et stratégique, recueillant des informations cruciales (avant d'engager ses forces. Cela permet de maximiser les chances de succès tout en exposant les risques inhérents à l'espionnage et à la reconnaissance. *Voir Guide des royaumes*



MAKE A KING (Faiseur de roi)

Concept : La règle "Faiseur de Roi" permet à un royaume d'intervenir directement dans la succession ou l'installation d'un nouveau dirigeant dans un royaume allié ou ennemi. Cette stratégie peut être utilisée pour placer un allié de confiance sur le trône, renverser un adversaire, ou stabiliser une région en crise. Toutefois, ces actions sont risquées et peuvent provoquer des conflits internes ou externes.

Installation d'un Héritier :
Bonus : Le royaume peut soutenir un héritier légitime ou un candidat de son choix pour monter sur le trône. Lancez un jet de Diplomatie avec un bonus de +5. En cas de succès, le candidat soutenu gagne le trône et le nouveau roi/dirigeant devient un allié fidèle, offrant un bonus de +2 à toutes les actions diplomatiques et commerciales avec ce royaume pendant 1d6+1 tours.
Malus : En cas d'échec, le candidat échoue à prendre le pouvoir et le royaume subit une perte de réputation, entraînant un malus de -2 à toutes les actions diplomatiques avec ce royaume pendant 1d6+1 tours.

Renversement d'un Dirigeant :
Bonus : Le royaume peut tenter de renverser un dirigeant en place en soutenant une rébellion ou un coup d'État. Lancez un jet de Bluff ou de Diplomatie avec un bonus de +4. En cas de succès, le dirigeant est renversé et le royaume peut installer un nouveau dirigeant de son choix, gagnant ainsi un allié ou un royaume vassal.

Malus : En cas d'échec, la rébellion échoue et le dirigeant en place renforce son pouvoir, augmentant la méfiance envers le royaume. Le royaume subit un malus de -2 à toutes les actions diplomatiques et de guerre contre ce royaume pendant 1d4+1 tours.

Stabilisation d'une Région en Crise :
Bonus : Le royaume peut intervenir pour stabiliser une région en crise en installant un dirigeant intérimaire ou en soutenant un gouvernement de transition. Lancez un jet de Connaissances (histoire) ou de Diplomatie avec un bonus de +3. En cas de succès, la région se stabilise et le nouveau gouvernement devient un allié temporaire, offrant un bonus de +2 aux actions commerciales et militaires pendant 1d4+1 tours.
Malus : En cas d'échec, l'intervention échoue et la région tombe dans le chaos, réduisant la stabilité et augmentant l'hostilité. Le royaume subit un malus de -1 à toutes les actions commerciales et militaires dans cette région pendant 1d4+1 tours.

Mise en Place de "Faiseur de Roi"
Pour qu'un royaume puisse utiliser la règle "Faiseur de Roi", il doit remplir les conditions suivantes :
Ressources : Le royaume doit disposer de ressources suffisantes (1500po) pour soutenir des campagnes diplomatiques, militaires, ou subversives.
Expertise : Le royaume doit avoir des Leaders/ministres avec des compétences élevées et des Connaissances (au moins 15 niveaux pour le grand Diplomate, Maitre Espion, Conseiller).
Influence : Le royaume doit avoir une influence significative ou des alliés au sein du royaume cible pour augmenter les chances de succès.

Conséquences de la Règle "Faiseur de Roi"
1. Création d'Alliés : Si l'intervention réussit, le royaume gagne un allié puissant et loyal, ce qui peut renforcer sa position géopolitique et économique.
2. Risque de Représailles : En cas d'échec, le royaume risque des représailles de la part du dirigeant en place ou d'autres factions influentes, entraînant des malus significatifs.
3. Instabilité Régionale : Les interventions peuvent provoquer une instabilité régionale temporaire, affectant le commerce et les relations diplomatiques jusqu'à ce que la situation se stabilise.
En implémentant la règle "Faiseur de Roi", un royaume peut manipuler les dynamiques de pouvoir pour placer des alliés stratégiques sur des trônes voisins, renforcer ses alliances, et étendre son influence. Cependant, ces actions audacieuses comportent des risques élevés et nécessitent une planification minutieuse et des ressources adéquates.

CHANGEMENT DE DIRIGEANTS

Bien qu'un dirigeant puisse nommer d'autres personnes à des postes de l'autorité, il est un peu plus difficile d'enlever des titres. Un changement de noblesse. Les règles peuvent provoquer une réaction basée sur l'alignement du royaume. Si le souverain était chaotique et/ou maléfique, aucune réaction ne se produit parmi les le peuple gouverner. Si le royaume était neutre, il y a 50 % de chances qu'une réaction. Si le dirigeant était légitime et/ou bon, une réaction de destitution est Automatique.
Pour trouver la réaction exacte, lancez 1d20 et comparez le résultat à la réaction exacte. Niveau de confiance du Domaine, à l'aide du tableau suivant le niveau de confiance

d20 roll	*1-5*	*6-10*	*11-15*	*16-20*
1-99	v	v	v	v
100-149	v	v	u	u
150-199	v	d	d	d
200-229	d	d	a	a
230-269	d	a	a	a
270-299	a	a	a	a
300-349	a	a	a	f
350-399	a	a	f	f
400-449	a	f	f	f
450-500+	f	f	f	f

V : Réaction violente des paysans. Le niveau de confiance tombe à 49 (« Turbulent ») si ce n'est pas déjà fait. Les milices paysannes attaquent tous les Forteresses ; Tentatives d'assassinat, sabotage et autres effets sont possibles (au choix du MD).
d : Réaction défavorable des paysans. Soustraire 20 points de le niveau de confiance (minimum 0) pour la vérification suivante uniquement.
a : Réaction acceptable de la part des paysans ; Pas de changement.
f : Réaction favorable des paysans. Ajoutez 20 points à la niveau de confiance pour la prochaine vérification uniquement.

CONTRÉE CACHÉE/MYSTÉRIEUSE/PERDUE (C/M/P)

C'est la possibilité de trouver dans un royaume ennemi, une contrée cachée, mystérieuse ou perdue qui peut contenir des trésors et parfois des reliques avec un maximum inscrit dans la description du royaume. Le maitre de jeu doit garder ces informations secrète c'est aux joueurs à explorer le royaume conquis. Une armée du royaume doit être choisie pour effectuer ses recherches.
Contrée cachée/mystérieuse/perdue (C/M/P) : Ce paramètre indique si un royaume contient des contrées cachées (C), mystérieuses (M) ou perdues (P). La présence de telles contrées est notée par "Oui" ou "Non", suivi d'une lettre (C,M,P) ces contrées seront l'objet de nouvelles conquêtes, aventures et explorations si le maitre de jeu le désire, il peut y ajouter des armées autochtones supplémentaires aléatoires en fonction du niveau de rareté de la contrée.

Niveaux possibles de la contrée : (1d100) Armée possible trouvée :
Type I Commun : La contrée est trouvée, fréquence de (01-65).
Type I (Volante) Peu commun : La contrée trouvée, (66-82)
Type II Rare : La contrée est découverte, fréquence de (83-93)
Type III Épique : La contrée est exceptionnellement rare, (94-97)
Type IV Légendaire : La contrée est extrêmement rare, (98-99)
Type IV Mythique : La contrée est d'une rareté presque incroyable armée volante (00+). Si bonus au jet d'« Exploration ».

Contrées cachées (C) Route de Dimholt « la montagne hantée » SDA ou Der Hem Shelben (Chronique de la lune noire)
Définition : Régions du royaume cachées volontairement grâce à des sorts ou des lieux inaccessibles.
Exploration : Le temps d'exploration, le coût, la difficulté et le niveau de compétences nécessaires pour découvrir ces contrées varient de 3-6 tours (1d4) +2
Découvertes possibles : Il y a une chance aléatoire de trouver des trésors, reliques ou des armées dans ces contrées.

Résultat de l'exploration :
Succès critique (17-20) : La contrée est découverte facilement, et l'équipe trouve une relique importante. Bonus de +1 à toutes les compétences d'exploration / Infiltration
Succès (3-16) : La contrée est découverte après des efforts considérables, et l'équipe trouve des objets de valeur modérés.
Échec (1-2) : L'exploration échoue, et l'équipe subit des pertes ou se retrouve piégée. Les ressources et armées dépensées sont perdues.

Contrées mystérieuses (M) Le royaume des fées « Shadow Town » Lyonesse
Définition : Contrées aléatoires et inconnues nécessitant une exploration longue et approfondie.
Exploration : Les explorateurs doivent investir du temps et des ressources pour cartographier et comprendre ces régions.
5-10 tours (1d6) +4
Difficulté d'exploration : Le niveau de difficulté est élevé, nécessitant des compétences avancées en survie et en exploration / Infiltration / Langages
Résultat de l'exploration :
Succès critique (18-20) : La contrée est complètement cartographiée, révélant des secrets et des trésors cachés. Bonus de +1 à toutes les compétences d'infiltration / Exploration
Succès (3-17) : La contrée est partiellement explorée, révélant quelques secrets utiles.

Échec (1-2) : Les explorateurs rencontrent des dangers mortels, perdant l'armée et échouant à obtenir des informations utiles.

Contrées perdues (P) Tomb of annihilation, Omu « la cité interdite »
Définition : Contrées les plus anciennes et oubliées, dont personne n'a le souvenir.
Exploration : La découverte est extrêmement difficile, avec des conditions de découverte drastiques. 8-15 tours (1d8) +7
Récompenses : La découverte assure la trouvaille d'une relique, mais les chances de succès sont très faibles (1-10%) 1d10

Résultat de l'exploration :
Succès critique (19-20) : La contrée perdue est découverte avec succès, révélant une relique puissante et des connaissances anciennes. Bonus de +5% à l'espionnage et a l'exploration.
Succès (10-18) : La contrée est trouvée après de grands efforts, et l'équipe trouve une relique mineure.
Échec (1-9) : L'exploration échoue, et l'armée subit des pertes sévères, avec peu de chances de retour.

LA GESTION DES COMBATS

COMMENT S'ARTICULE UN ROUND DE BATAILLE ?

Par round de bataille, il faut entendre laps de temps durant lequel deux armées s'affrontent. Dans les règles classiques le round représente 1 minute. Cette unité de temps est fort peu adaptée à un combat de masse. Aussi nous prendrons pour base 1 round = 1 heure.

LA SURPRISE

Dans le cadre de combats à grande échelle, la surprise peut être obtenue grâce à une excellente stratégie, un camouflage efficace, ou par l'utilisation de sortilèges spécifiques qui masquent les mouvements d'une armée. Lorsqu'une armée surprend son ennemi, elle gagne un avantage crucial, pouvant se traduire par un tour supplémentaire d'action avant que l'armée surprise ne puisse réagir. Cela simule le temps nécessaire pour que l'armée surprise organise sa défense ou forme une ligne de bataille en réponse à l'attaque. Les commandants peuvent effectuer un jet de Maitrise) contre la Maitrise de l'armée ennemie pour déterminer si la surprise est réussie. Si l'armée attaquante réussit, elle peut effectuer une série d'actions telles que des charges de cavalerie, des volées de flèches ou des sortilèges à grande échelle avant que l'armée surprise puisse répondre.

L'INITIATIVE

L'initiative dans le contexte de combats à grande échelle détermine non seulement l'ordre dans lequel les armées agissent mais aussi la réactivité et la vitesse de déploiement des stratégies sur le champ de bataille. Pour les combats de masse, l'initiative est déterminée au niveau des commandants. Chaque commandant effectue un jet d'initiative en ajoutant leur modificateur de Maitrise (représentant leur capacité de leadership et de tactique rapide) au jet. Des bonus peuvent être accordés pour des facteurs comme la connaissance du terrain, la préparation préalable, ou l'usage de sortilèges augmentant la réactivité des troupes. La résolution se fait ensuite par phases, chaque armée effectuant ses mouvements, ses attaques et autres actions stratégiques selon l'ordre d'initiative. Des modifications tactiques ou des ordres spécifiques peuvent être donnés à chaque tour, reflétant la dynamique fluide et changeante du champ de bataille. Une armée qui a l'initiative peut décider de fuir.

LES ATTAQUES MAGIQUES

Les magiciens ont toujours l'initiative lorsqu'ils lancent un sortilège. Mais vu la taille du champ de bataille et la grande quantité de combattants, la plupart des sortilèges sont impuissants ou de faible envergure. Nous conseillons de multiplier leurs effets pour les rendre plus efficaces. Mais attention, l'énergie utilisée pour lancer un sort dans ces conditions n'est pas la même que celle nécessaire pour leur réalisation dans un donjon classique. Utilisez le niveau des sorts comme multiplicateur pour la durée d'incantation. Ainsi, un sort de Boule de feu demande 3 fois plus de temps pour être lancé. De plus, il faut 10 minutes de repos par niveau de sort jeté. Un mage qui lance une Boule de feu doit donc se reposer 30 minutes avant d'entreprendre une nouvelle action (Reportez-vous aux descriptions des sorts dans le MdJ ainsi que dans le MdJ2) Si vous considérez les effets de certains sorts comme insuffisants au regard du nombre d'adversaires, rien ne vous empêche de multiplier ces effets par 2, 3 ou 4, mais ajustez d'autant les temps d'incantation et de repos. Pour une Boule de feu dont les dégâts sont multipliés par 4, il faut 30 x 4 = 120 minutes de repos.

LES ARMES DE JET

Une fois finies les actions des mages, les arcs, arbalètes, balistes et autres projectiles peuvent agir. Parce qu'ils attaquent à distance, ils peuvent frapper au premier round sans être inquiétés. En revanche, au round suivant, les deux forces sont au corps à corps. Sauf si l'armée attaquée reste sur place ou recule. Dans ce cas, les archers (par exemple) peuvent décocher une autre volée de flèches. Que l'attaque soit réalisée à distance ou au corps à corps, appliquez la méthode détaillée dans les paragraphes suivants. Cependant, si les archers ne possèdent que leur arc. et aucune épée ou dague, ils ne peuvent opposer aucune résistance, et sont automatiquement touchés.

LE CORPS À CORPS

Cette partie est celle qui s'apparente le plus aux règles conventionnelles. L'initiative est définie à l'aide d'un dé à 10 faces. L'armée qui obtient le plus grand score entame les festivités. Les paragraphes suivants décrivent une méthode simple pour gérer le combat au corps à corps.

LA VITESSE DE DÉPLACEMENT

Elle est déterminée par le type de créature qui compose la section. (*Voir Mvt MJII p. 33-34*) Ainsi, une armée de gobelins se déplace à 6. soit 1,8km/h en extérieur. Pour les créatures montées, on prend en compte le déplacement des montures. Ainsi, les gobelins sur loups de notre exemple ont un indice de déplacement de 18, soit 5.4 km/h

LE MORAL

Lorsqu'une unité accuse plus de 60 % de pertes, elle doit réussir un jet de moral (*MJII p.17*). En cas d'échec, la moitié des survivants prend la fuite, et l'autre se constitue prisonnière.

LE REPOS

Les guerres épuisent les soldats. Aussi, pour chaque tranche de 6 heures de combat, un repos de 8 heures est nécessaire. Quand ce n'est pas possible, la fatigue pénalise les combattants et l'unité et son moral sont réduits de 50%. Les morts-vivants constituent une exception. Ils n'ont pas besoin de sommeil, et peuvent lutter sans interruption. Pour les mages, reportez-vous au paragraphe « Les attaques magiques ».

LES TACTIQUES

Gardez à l'esprit qu'une armée peut être attaquée par un maximum de 6 unités (une devant, une sur chacun des deux flancs, une par derrière, une par les airs, et une ayant la capacité de se mouvoir sous terre). Cependant, i! est impossible de mélanger les bataillons. Si deux troupes attaquent ensemble une section adverse, il faut tirer un TAC0 pour chacune d'elles. Voici quelques exemples de tactiques, à développer en fonction de vos besoins (*Voir Tactiques et Tactiques spéciales : Manuel du Joueur II page 37 – 39)*

LES TACTIQUES DE GUERILLA

Les tactiques de guérilla décrites dans le manuel des royaumes représentent les capacité qu'une armée déploie comme les capacités de voleur *(Voir capacités de voleur dans le manuel du joueur II p.12*)

RESISTANCES ÉLÉMENTAIRES

Les résistances élémentaires décrites dans le manuel des royaumes représentent la capacité d'une armée (une seule) de choisir un élément (Eau, Terre, Feu ou Air) pour lequel il ne subira aucun dégât et sera totalement immunisé.

RÉSISTANCE LÉGENDAIRE

La résistance légendaire décrite dans le manuel des royaumes représente la capacité d'une armée (une seule) de choisir lors d'un échec de sauvegarde de réussir au lieu d'échouer à ce test et sera ainsi totalement immunisé à ces effets néfastes (Une seule fois).

DIPLOMATIE / ALLIANCE (1)

Le score de diplomatie d'un royaume dépend avant tout de son score d'égo, un peuple par nature belliqueuse aura soif de conquête et sa diplomatie en sera affectée négativement

DIPLOMATIE / ALLIANCE – TABLEAU DE L'ÉGO

Valeur de la caractéristique	Manoeuvre Diplomatique	Chance Alliance
3	+3	+3%
4-5	+2	+2%
6-7	+2	+1%
8-9	+1	Aucun
10-11	Normale	Aucun
12-13	Normale	Aucun
14-15	Normale	Aucun
16	Normale	-1%
17	-1	-1%
18	-1	-2%
19	-1	-3%
20	-2	-3%
21	-2	-4%
22	-2	-5%
23	-3	-6%
24	-4	-7%

MANŒUVRES DIPLOMATIQUES

Les résultats des initiatives diplomatiques peuvent influencer significativement la stature internationale d'un royaume. Une négociation réussie peut aboutir à des alliances stratégiques, tandis qu'un échec peut mener à l'isolement ou à des conflits ouverts. Ce modèle de "Diplomatie en Action" permet aux joueurs de simuler des interactions complexes entre royaumes, où chaque action a des répercussions immédiates et futures sur les relations internationales, tout en étant influencée par la caractéristique de l'Égo de chaque entité. Lancez un d20.

Succès critique (18-20) : Votre démarche surprend ou intimide la partie adverse. Votre délégation gagne un bonus de circonstance de +2 sur leurs tests de négociation et d'initiative, et vous réussissez à déstabiliser un représentant ennemi, le rendant moins efficace. Peut aboutir à des accords d'alliance (voir ci-dessous) de commerce, des pactes de non-agression, et des accords de défense mutuelle.

Succès (4-17) : Votre tactique diplomatique vous donne un avantage modéré. Votre délégation reçoit un bonus de +1 à l'initiative diplomatique. Le royaume est perçu comme stable et peut engager des discussions diplomatiques sans préjugés.

Échec (2-3) : Vous n'obtenez aucun avantage notable dans les négociations.

Défaillance critique (1) : Votre tentative échoue complètement, et la partie adverse anticipe et neutralise votre approche. Ils obtiennent un bonus de +1 dans leurs futures interactions diplomatiques avec vous et peut entraîner des guerres, des embargos, ou des crises internes. Le royaume est vu comme agressif ou instable, ce qui peut mener à des sanctions internationales ou à l'isolement.

ALLIANCES

Pour former une alliance, les royaumes doivent avoir des intérêts communs et une compatibilité diplomatique. les royaumes doivent effectuer un test de diplomatie. Le bonus/malus de manœuvre diplomatique, selon le tableau de l'Égo, s'applique à ce test. La chance d'alliance est un pourcentage qui s'ajoute ou se soustrait au résultat du test. Voir Diplomatie comme préambule a cette règle. (*Manuel du joueur II*)

D100	Armées Partagées	Points de Vie	Réactions
01-20 (Hostile)	-	-	Aucun soutien supplémentaire
21-33 (Méfiant)	-	-	Soutien logistique limité
34-75 (Neutre)	-	-	Échange de ressources
76-90 (Amical)	1-2	10%	Soutien militaire
90+ (Allié)	1-4	20%	Assistance Militaire

Si le test de diplomatie est réussi, une alliance est formée. En cas d'échec, les négociations peuvent être reportées ou définitivement rompues, selon le degré de l'échec. Partage des Ressources Militaires : Une alliance peut impliquer le partage d'armées ou de ressources militaires. Par exemple, un royaume peut s'engager à fournir un nombre d'armées pour soutenir l'allié en cas de guerre. Le nombre d'armée est négociable et doit être convenu lors de la formation de l'alliance. L'alliance peut stipuler des conditions spécifiques pour une intervention militaire, telles que l'intervention lorsque l'un des alliés tombe à 50% ou moins de ses points de vie ou Lorsque ses armées sont en détresses stratégiques. L'obligation d'intervenir peut-être liée à un test de loyauté ou d'engagement, modifié par la compatibilité des Égos des alliés. Un Égo très divergent entre alliés pourrait introduire des malus à ce test.

Stabilité de l'Alliance : La stabilité de l'alliance est vérifiée périodiquement par des tests de diplomatie, affectés par les scores d'Égo. Un score d'Égo élevé chez un allié peut signifier une instabilité accrue et une plus grande volonté de ne pas coopérer.

DIPLOMATIE / ALLIANCE (2)

La diplomatie permet un joueur de gagner un pays allié. Inférieur ou égal à son niveau de royaume.
Le grand diplomate doit faire de la diplomatie, Ce ministre doit être dans la région de la capitale d'un pays non alignés. Si la capitale est occupée par une autre l'armée du joueur, aucune diplomatie ne peut être tentée. Pour faire la tentative de diplomatie, le joueur regarde sur la carte Pays (voisin) pour trouver la cote diplomatique (Ego) et l'alignement qui correspond à l'alignement de son pays d'origine.
Ensuite, il choisit le pays avec le modificateur de diplomatie (Ego) Puis il lance ld20. Si le résultat est égal Égal ou supérieur à la cote diplomatique (avec des ajustements), le pays s'allie.
La notation diplomatique (Ego) peut être affectée par des Reliques offertes en cadeau. Chaque Relique défaussée donne un + 2 bonus à la cote diplomatique.
Si la diplomatie est couronnée de succès, tous les domaines du royaume qui n'est pas occupé par un autre Les armées des joueurs appartiennent à l'actif joueur.
Le royaume allié aidera le royaume du joueur chaque fois que celui-ci réussira une tentative réussit de diplomatie (d20)
En cas de 1 sur le d20 le grand diplomate disparait ou est assassiné.
Et les l'armées seront ajouter pour le pays allié est placées n'importe où à l'intérieur du pays et marqués d'une nouvelle marque étrangère au royaume. Après la Bataille, les armées étrangères activées retourne dans leur royaume.

EN CAS DE SIÈGE

Le but ultime des batailles est de prendre le Bastion ennemi pour cela les armées font fréquemment des sièges. Pour rompre un siège, la tactique la plus courante est de tenter une sortie, pour dans un deuxième temps prendre l'ennemi à revers. Cette manœuvre permet aux archers de sortir de l'enceinte et former une troupe de réserve en cas de retraite des assiégés. Ainsi, les assiégeants doivent contenir la percée, puis éviter le tir des archers s'ils poursuivent leurs adversaires qui se replient. Cette offensive peut être appuyée par un tir d'artillerie, balistes, catapultes... (GdM p. 88). Le problème principal des assiégés demeure l'approvisionnement en nourriture. On peut considérer qu'une ville de 1000 habitants a constitué une réserve pour subvenir pendant ld8 « - 2 jours. Une fois épuisée, les pertes causées par la famine sont estimées à 10% de la population et 5% des troupes par jour. L'assiégeant peut aussi répandre une maladie à l'intérieur de la place (Bastion). Les pertes journalières sont alors plus nombreuses ; 20% parmi la population et 10% parmi les soldats. Enfin, les assaillants cherchent inévitablement à créer une brèche dans les fortifications, à l'aide de sortilèges ou de machines de guerre.

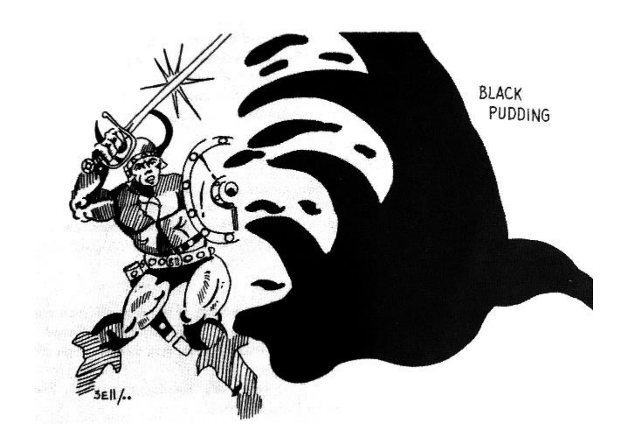
Facteurs d'attaque	Attaque Multipliée
L'armée attaque par les airs*	2
L'armée attaque par derrière	2
Les combattants ont des armes magiques (2 pour armes +1,3 pour +2...)	(2, 3, etc.)
Les combattants peuvent lancer des sorts	2, 3, 4, etc.
L'armée a pris position sur une zone stratégique (colline, pont...)	2
L'armée défend une place forte (tour, château...)	3
L'armée est immunisée aux attaques ennemies	10
L'armée dispose d'armes de jet (arcs, javelots...)	2
L'armée a l'initiative (elle frappe en premier)	2
L'armée dispose d'un pouvoir spécial (causer la peur, paralysie...)	5
L'armée voit dans le noir et attaque de nuit	2
L'armée attaque de jour une armée qui ne supporte pas la lumière	2
L'armée combat dans son élément naturel (dans l'eau, en forêt...)	5
Le rapport de force (2 contre 1, 3 contre 1...)	(2, 3, ...)

Règle des unités aériennes : "Seules les unités aériennes peuvent engager le combat avec d'autres unités aériennes. Les unités terrestres sans capacités antiaériennes spéciales ne peuvent pas attaquer les unités aériennes."
Règle des géants du froid : "Les géants du froid se déplacent deux fois plus vite et infligent 50% de dégâts supplémentaires dans les terrains enneigés ou glacés. Cette bonification est perdue dans des conditions de chaleur ou de terrain désertique."
Règle de la visibilité dans le brouillard de guerre : "Les unités situées dans une forêt ou une zone de brouillard ne sont visibles que lorsque l'ennemi est à une distance de trois cases ou moins. Les attaques à longue distance contre ces unités ont un taux de réussite réduit."
Règle de l'attaque éclairée : "L'artillerie peut tirer sur des cibles à longue distance, mais nécessite une unité d'éclaireur pour cibler précisément les unités ennemies hors de vue directe. Sans éclaireur, l'artillerie subit une pénalité de précision." Voir Tactiques « attaques éclairées »
Règle des terrains montagneux : "Les unités se déplaçant dans des terrains montagneux consomment deux fois plus de points de mouvement. Cependant, elles bénéficient d'un bonus en défense grâce à la position élevée et difficilement accessible."
Règle de la cavalerie sur terrain plat : "La cavalerie se déplace plus rapidement et charge avec une efficacité accrue sur terrain plat, augmentant ses dégâts lors de la première attaque. Sur un terrain rocailleux ou boisé, ces bonus sont perdus."

MANŒUVRES NAVALES

A l'instar des autres armées les marines ont des points de vie qui leurs sont attribuées. Tous les corps d'armées (Infanterie, Cavalerie, Artillerie, ou volante) possède des créatures adaptées au milieu marin. Le nombre de groupe marin ou « marine » peut être représenter par une flotte de navire, flotte de tritons, tortues de mer, ou Léviathan. S'il s'agit de navire leur nombre est de 3 navires positionnés au hasard sur l'océan avec des points de vie attribués. Les marines à l'instar des autres armées ont des jets de déplacement, et des classes d'armure navire à rames, a voiles, volantes etc... (Pour les marines *Voir DMG p.49*) Les conditions météorologiques peuvent faire varier les déplacements (1d10) :

1) Terrain difficile : Une eau épaissie par la boue, du magma, algues, de l'eau gelée avec une fine, croute de glace à sa surface, une eau pleine des débris d'un ancien, affrontement naval, réduit de 25% les déplacements
2) Hauts fonds : Les hauts fonds sont des sections surélevées du fond de l'eau. Un navire dont le tirant d'eau est supérieur à la profondeur de l'eau est entravé. Le nombre nécessaire de nuées de marins doivent utiliser l'action Manœuvrer le navire, et le capitaine doit réussir un jet de Maitrise -2.
3) Vent Violent : En cas de vent violent, un jet de Maîtrise de -1 à -4 est nécessaire pour maintenir le cap. Si le jet échoue le mât est brisé, la vitesse du navire est réduite de moitié et un jet de Maîtrise -2 est requis chaque round pour éviter de dériver hors course.
4) Courant violent : Lorsque le navire est pris dans une section de courant violent, son cap change de 45° maximum par round pour se rapprocher du sens du courant et sa vitesse augmente de 1,50 mètre par round (jusqu'à un maximum de 4,50 mètres supplémentaires) s'il se dirige globalement dans le sens du courant, ou bien sa vitesse diminue de 1,50 mètre par round (jusqu'à un minimum de 0) s'il se dirige contre le courant. Un navire ayant une vitesse de 0 mètre et se trouvant dans un courant violent gagne 1,50 mètre de vitesse avec un cap identique à celui du courant.
5) Mer gelée : Lorsqu'une croute de glace trop épaisse recouvre la surface de l'eau, le navire doit effectuer un jet de Puissance à -2 (véhicules maritimes) afin de briser la glace. Le navire peut continuer à briser la glace sans avoir besoin d'effectuer de nouveau un jet de Puissance jusqu'à ce que l'épaisseur de glace augmente.
6) Être à terre - être échoué : Lorsqu'un navire est échoué sur la plage, il n'est pas considéré comme étant à terre, mais plutôt comme étant entravé. Un navire doit se trouver dans une profondeur d'eau supérieure ou égale à son tirant d'eau pour ne plus être entravé.
7) Abordage : Lorsque deux navires sont côte à côte, l'équipage de l'un peut sauter sur le pont supérieur de l'autre afin d'engager un combat au corps à corps. Le personnage indépendant ou le groupe de marins qui souhaite se lancer à l'abordage d'un autre navire doit réussir un jet de maitrise au cours de son mouvement (au choix du MD) DD -4 / + 4 différences de nombre de pont. Ainsi, si l'équipage d'une barque souhaitent grimper à l'assaut d'un navire de guerre, le groupe de marins devra réussir un jet de Maitrise, sous peine de rester à bord de la barque. Un échec critique à ce jet pourrait valoir aux marins de passer par-dessus bord et de tomber à l'eau.
8) Brèches : Détection de la Brèche : En cas de dégâts critiques, un jet de Maitrise détecte immédiatement la brèche ; sinon, elle est découverte après 1d4 rounds d'infiltration d'eau.
Réparation d'Urgence : Une fois détectée, la brèche peut être réparée avec un jet de Maitrise -2 (menuiserie) selon la taille. Chaque tentative prend 1d4 rounds et arrête l'infiltration d'eau en cas de succès.
Conséquences de la Brèche : Si non réparée, le navire perd 5 % de ses PV par round. À 50 % des PV, la vitesse est réduite de moitié ; à 25 %, il est immobile et commence à couler.
Dangers du Naufrage : Si le navire coule, l'équipage doit réussir un jet de Sauvegarde de Maitrise -3 pour éviter de se noyer (2d6 dégâts contondants en cas d'échec).
Évacuation du Navire : En cas de naufrage, un jet de Maîtrise organise l'évacuation. Un échec cause le chaos, nécessitant un jet de Maitrise -4 pour éviter de tomber à l'eau.
9) Incendie à Bord : En cas d'incendie, un jet de Maîtrise -2 est nécessaire pour contenir les flammes. Si échoué, l'incendie se propage, infligeant 1d6 dégâts par round au navire. Un jet de Sauvegarde (Guerre / souffle) est requis pour éviter des brûlures (1d4 dégâts) au leader s'il y a un.
10) Mal de Mer pour les Leaders : Si les leaders sont affectés par le mal de mer, qu'ils ont bus, ou sont malade ils doivent réussir un jet de Vitalité -2 chaque jour pour rester fonctionnels. En cas d'échec, ils subissent un malus de -2 à tous les jets de Maîtrise et de Commandement jusqu'à la fin de la journée.



I.A. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES CLERCS, LES DRUIDES ET LES MOINES

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

Projectiles : –5 à **longue** portés, –2 à **moyenne** portée.

I.C. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES MAGICIENS ET LES ILLUSIONNISTES

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant				
	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

Projectiles : * –5 à **longue** portés, –2 à **moyenne** portée.
* Normaux, non magiques



I.B. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES GUERRIERS, LES PALADINS, LES RANGERS, LES BARDES, LES PETITES-GENS ET LES HUMAINS DE NIVEAU 0*

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant									
	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6



I.D. MATRICE D'ATTAQUE POUR LES VOLEURS ET LES ASSASSINS

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le niveau de l'attaquant					
	1-4[a]	5-8[b]	9-12[c]	13-16[d]	17-20[d]	21+[d]
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	17	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

Projectiles : –5 à longue portés, –2 à moyenne portée.

a : les voleurs et les assassins doublent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

b : les voleurs et les assassins triplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

c : les voleurs et les assassins quadruplent les dégâts en cas d'attaque surprise **dans le dos**

d : les voleurs et les assassins quintuplent les dégâts en cas de surprise **dans le dos**

MATRICES DES JETS DE PROTECTION

MATRICES DES JETS POUR LES ROYAUMES ET LES CLASSES

Classe et niveau d'expérience du Royaume		Epidémie Assassinat	Révolte Révolution	Désodéïssance Désertion	Invasion de monstre Guerre	Sorts***
Clercs (a)	1-3	10	13	14	16	15
	4-6	9	12	13	15	14
	7-9	7	10	11	13	12
	10-12	6	9	10	12	11
	13-15	5	8	9	11	10
	16-18	4	7	8	10	9
	19+	2	5	6	8	7
Guerriers (b)	0	16	17	18	20	19
	1-2	14	15	16	17	17
	3-4	13	14	15	16	16
	5-6	11	12	13	13	14
	7-8	10	11	12	12	13
	9-10	8	9	10	9	11
	11-12	7	8	9	8	10
	13-14	2	6	7	5	8
	15-16	4	5	6	4	7
	17+	3	4	5	4	6
Magiciens (c)	1-5	14	13	11	15	12
	6-10	13	11	9	13	10
	11-15	11	9	7	11	8
	16-20	10	7	5	9	6
	21+	8	5	3	7	4
Voleurs (d)	1-4	13	12	14	16	15
	5-8	12	11	12	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	9	8	13	9
	17-20	9	8	6	12	7

MATRICE D'ATTAQUE DES ROYAUMES

Classe d'armure de l'adversaire	Résultat sur un d20 pour toucher selon le nombre de dés de vie du monstre											
	1-1	1-1	1	1+	2-3+	4-5+	6-7+	8-9+	10-11+	12-13+	14-15+	16+
-10	26	25	24	23	21	20	20	20	20	19	18	17
-9	25	24	23	22	20	20	20	20	19	18	17	16
-8	24	23	22	21	20	20	20	20	18	17	16	15
-7	23	22	21	20	20	20	20	19	17	16	15	14
-6	22	21	20	20	20	20	19	18	16	15	14	13
-5	21	20	20	20	20	20	18	17	15	14	13	12
-4	20	20	20	20	20	19	17	16	14	13	12	11
-3	20	20	20	20	19	18	16	15	13	12	11	10
-2	20	20	20	20	18	17	15	14	12	11	10	9
-1	20	20	20	19	17	16	14	13	11	10	9	8
0	20	20	19	18	16	15	13	12	10	9	8	7
1	20	19	18	17	15	14	12	11	9	8	7	6
2	19	18	17	16	14	13	11	10	8	7	6	5
3	18	17	16	15	13	12	10	9	7	6	5	4
4	17	16	15	14	12	11	9	8	6	5	4	3
5	16	15	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2
6	15	14	13	12	10	9	7	6	4	3	2	1
7	14	13	12	11	9	8	6	5	3	2	1	0
8	13	12	11	10	8	7	5	4	2	1	0	-1
9	12	11	10	9	7	6	4	3	1	0	-1	-2
10	11	10	9	8	6	5	3	2	0	-1	-2	-3

Note : tout ajustement supérieur à +3 équivaut à un dé de vie supplémentaire (exemple : 6+6 = 7 dés de vie).
Projectiles : –5 à **longue** portée. –2 à **moyenne** portée.

TABLE (III.E.) 01-30 *Spécial RELIQUIAE SANCTAE Cf Livre des Artéfacts*

TRÉSOR (DÉTERMINATION ALÉATOIRE 1D100 DES RELIQUES

Résultat		**DMG**	**Valeur**
01	*Anneau de Gaxx*	*P.152*	*175*
02	*Arc en fer de Gesen*	*P.12 L.A*	*125*
03	*Baton de l'Ombre*	*P.199 (e)*	*550*
04	*Baton des Mages*	*P.200 (e)*	*330*
05	*Bouclier de Prator*	*P.199 (e)*	*280*
06	*Bouclier du Soleil*	*P.199 (e)*	*380*
07	*Chaine en ivoire de Pao*	*P.13 L.A*	*80*
08	*Calice et Talisman d'Al'Akbar*	*P.153*	*850*
09	*Codex des plans Infinis*	*P.153*	*620*
10	*Cor d'inconstance*	*P.17 L.A*	*250*
11–12	*Cotte invulnerable d'Arnd*	*P.18 L.A*	*470*
13	*Couronne fabuleuse*	*P.153*	*500*
14–18	*Cristal de Flamme Noire*	*P.154*	*750*
19–21	*Dents de Dalhvar-Nar*	*P.154*	*50 / Dents*
22	*Épée de Kas*	*P.154*	*970*
25–28	*Faucheuse de Bodach*	*P.24 L.A*	*175*
29–34	*Flute à bec de Ye'Cind*	*P.155*	*800*
35	*Hache des Empereurs*	*P.27 L.A*	*140*
36	*Hache des Seigneurs Nains*	*P.155*	*550*
37-40	*Haute-foumaise*	*P.30 L.A*	*270*
41	*Homme d'obsidienne d'Urik*	*P.32 L.A*	*350*
42	*Hutte de Baba Yaga*	*P.155*	*900*
43-44	*Insigne du Bien*	*P.158*	*1500*
44	*Insigne de la Neutralite*	*P.158*	*1500*
45-46	*Insigne du Mal*	*P.158*	*1500*
47-49	*Jacynthe aux mille splendeurs*	*P.155*	*1000*
50	*Jatte de Wo Maï*	*P.45 L.A*	*600*
51	*Livre de la Vile Obscurité*	*P.190 (e)*	*660*
52	*Livre des Sorts Infinis*	*P.190 (e)*	*850*
53	*Livre des Actions Exaltées*	*P.189 (e)*	*700*
54	*Machine de Lum le Dément*	*P.155*	*720*
55	*Main de Vecna*	*P.155*	*600*
56	*Marteau de Gesen*	*P.59 L.A*	*350*
58	*Masque de Johydée*	*P.156*	*480*
59	*Masse de Saint Cuthbert*	*P.156*	*400*
60	*Monocle de Bagthalos*	*P.62 L.A*	*350*
61	*Œil de Vecna*	*P.156*	*180*
62	*Œil omniscient de Yasmin Sira*	*P.64 L.A*	*95*
63-66	*Oracle de Mei Lung*	*P.65 L.A*	*330*
67-68	*Orbes des dragons*	*P.157*	*10-800*
69	*Orgue mystique de Heward*	*P.157*	*250*
70	*Pièce de Jisan la Généreuse*	*P.82 L.A*	*80*
72-80	*Pierre de la mort*	*P.83 L.A*	*780*
81	*Pierre Philosophale*	*P.197(e)*	*1250*
82-84	*Plume de Kuroth*	*P.157*	*275*
85	*Puissant serviteur de Leuk-o*	*P.158*	*1850*
86	*Psychometron. de Nerad*	*P.89 L.A*	*700*
87	*Rossignol merveilleux de la Reine Elhissa*	*P.157*	*1125*
88	*Sabre de l'Astre Noir*	*P.91 L.A*	*50*
89	*Sceau de Jafar al-Samar*	*P.92 L.A*	*200*
90	*Sceptre à dents*	*P.93 L.A*	*450*
91	*Sceptre aux Sept Morceaux*	*P.153*	*250*
92	*Sceptre des Rois-Sorciers*	*P.98 L.A*	*1250*
93	*Sceptre d'Orcus*	*P.157*	*100*
94	*Sceptre Fabuleux*	*P.158*	*1500*
95	*Séparateur d'âmes*	*P.100 L.A*	*450*
96	*Sphère d'anhilation*	*P.199 (e)*	*750*
97	*Talisman de Zagy*	*P.200 (e)*	*320*
98	*Triade de la trahison*	*P.102 L.A*	*330*
99	*Trône des dieux*	*P.158*	*N/A*
00	*Urne en fer de Tuerny l'Impitoyable*	*P.154*	*500*



ANNEAU DE GAXX (DMG p.152)

Les neuf facettes de l'anneau de Gaxx :

(1) Facette de la Guérison : +1d6 points de vie pour le royaume
(2) Aspect de la Désintégration : Ajoute un bonus de +2 aux efforts pour contrer les armées d'artillerie et de sièges.
(3) Plan de l'Invisibilité : +10% en discrétion pour les missions d'espionnage ou le camouflage des ressources.
(4) Côté du Passage : Réduit le temps de construction des bâtiments de 1 tour.
(5) Fonction de Résurrection : Résurrection d'un leader 1 fois tous les 6 tours.
(6) Facette du Bouclier : Diminue tous les dégâts fait du bastion de deux points.
(7) Aspect de la Griffe Choquante : +1 aux jets d'attaque de toutes les armées.
(8) Partie de Protection : -30% au coût et au temps de reconstruction après des événements catastrophiques.
(9) Gemme de Téléportation : Une utilisation quotidienne pour repositionner stratégiquement une armée.

La transformation induite par l'anneau reflète les changements profonds dans le royaume dû à l'utilisation prolongée de ces pouvoirs. Bien que cela puisse apporter une ère de prospérité, il y a un risque inhérent de perdre l'essence ou les valeurs fondamentales du royaume sous l'influence continue de l'anneau et que l'égo du royaume augmente progressivement jusqu'à son maximum autorisé.

ARC DE GENSEN (Livre des Artéfacts P.12)

(1) Protection Supérieure (Constant) : Jet de protection contre les invasions -1
(2) Tir Rapide (Constant) : Double la vitesse d'attaque de déplacement des armées d'artilleries.
(3) Portée Stratégique (Constant) : La portée est doublée pour les sorts lancer depuis le bastion.
(4) Puissance Offensive (Invoquée) : Trois fois par jour les dégâts infligés par le Bastion sont doublés.
(5) Attaque Décisive (Invoquée) : Une fois à chaque par jour, le royaume peut mener une offensive qui frappe un point faible (critique) de l'ennemi
(6) Transmutation Culturelle (Malédiction) : L'influence de l'arc se manifeste par un changement progressif dans la culture du royaume, qui peut gagner un niveau en type de cavalerie, mais risque de perdre certaines traditions et connaissances antérieures. Abaissement de l'ajustement culture de 2 points.

Pour assurer l'équilibre et éviter l'abus de tels pouvoirs, l'arc a des limites d'utilisation et nécessite des périodes de récupération entre ses activations. De plus, les pouvoirs inhérents à l'arc, s'ils sont utilisés de manière imprudente, pourraient entraîner des rébellions ou des défiances au sein du royaume, reflétant la malédiction de l'arc qui pousse à l'aventure et au combat incessant pour une bonne cause (Jet de protection contre la révolte / Révolution). Enfin, la destruction de l'arc pour éviter de telles conséquences pourrait impliquer de vastes quêtes pour retrouver l'esprit de Gesen ou utiliser le Marteau de Gesen, introduisant des intrigues et des aventures palpitantes au sein de la campagne.



BATON DE L'OMBRE (DMG p.199)

(1) Invocation d'Ombres (3 sorts/jour au choix) : Sorts supplémentaires lancer par le Magister ou le seigneur du royaume (Suivant le niveau du lanceur de sort)
Arme d'Ombre (5) *Ailes d'ombre, Ombres Envahissantes, Pouvoir de l'Ombre* (6), Invoquer Les Titans de l'Ombre (8) qui sont immunisées contre l'exorcisme et servent le porteur jusqu'à leur destruction, *Batombre*, *Tempête d'Ombre, Transfert d'Ombre* (8) *Tempête de l'ombre ultime (9)*
(2) Invocation de Démon d'Ombre (1 fois/mois) : Le porteur peut invoquer une armée de Vampire ou de Démon d'ombre type IV volant pour l'assister.
(3) Le Shadowstaff rend son porteur partiellement ombreux et incorporel, lui octroyant un bonus de +4 à la CA et aux jets de sauvegarde de dextérité.

Impact sur un Royaume : Dans les mains d'un souverain ou d'un héros, le Shadowstaff peut devenir un outil de protection ou une arme de conquête, selon l'alignement de celui qui le manie. Les ombres et le démon d'ombre invoqués peuvent servir de gardiens ou d'éclaireurs, tandis que la forme d'ombre et l'éclair d'ombre offrent des capacités d'infiltration et d'attaque uniques. Cependant, la malédiction potentielle de devenir trop dépendant des ténèbres, ou d'attirer l'attention d'entités plus puissantes et malveillantes du plan d'ombre, représente un risque considérable.

La possession du Shadowstaff dans un royaume soulève des questions sur l'équilibre entre le pouvoir et la responsabilité, ainsi que sur les dangers inhérents à la coalition avec les forces obscures. Utiliser cet artefact exige sagesse et prudence, sous peine de voir les ténèbres qu'il convoque engloutir son porteur et tout ce qu'il cherche à protéger.



BATON DES MAGES (DMG p.200)

Le Bâton des Mages est un artefact puissant, façonné en bois et cerclé de fer, marqué de sigils et de runes diverses, renfermant une multitude de pouvoirs magiques. Cet objet, riche en histoire et en capacité, est un trésor pour tout lanceur de sorts, offrant une gamme étendue de fonctionnalités, certaines consommant des charges, d'autres non.

Pouvoirs Ne Consommant Pas de Charges
(1) Armure Royale : Armure s'étend pour protéger non seulement le porteur mais également les leaders du royaume offrant une barrière invisible contre les attaques physiques et magiques. Cette protection se manifeste lors de grandes batailles, enveloppant les leaders d'un globe d'invulnérabilité (Voir Sort) , augmentant ainsi leurs chances de survie face à l'adversité.
(2) Veille Magique : Détection de la magie évolue pour surveiller l'ensemble du royaume, permettant de déceler les menaces arcanes à grande échelle. Cette surveillance continue assure une alerte précoce contre les intrusions magiques ou les artefacts malveillants, protégeant le royaume des influences néfastes.
(3) Croissance des Terres : augmente la fertilité et la productivité des terres agricoles du royaume. Ce pouvoir pourrait miraculeusement étendre les frontières ou enrichir les sols épuisés, promettant abondance et prospérité aux sujets du royaume. Augmente de 1d6 les revenus du royaume.
(4) Sceaux des Forteresses : renforce la sécurité des châteaux, des forteresses et des cités. Portes et murailles sont magiquement scellées contre les assaillants, rendant les points vitaux du royaume impénétrables aux armées ennemies ou aux infiltrés et abaissant ainsi la classe d'armure du bastion de 1 point.

Pouvoirs Consommant 1 Charge
Dissipation de la magie, Boule de feu (9d6 de dégâts), Tempête de glace, Invisibilité, Frappe, Éclair (9d6 de dégâts), Image miroir, Passage, Pyrotechnie, Mur de feu, Toile : L'utilisation de ces pouvoirs draine 1 charge par usage, offrant une panoplie d'options offensives et défensives.
Pouvoirs Draine 2 Charges
Invocation de monstres V, Changement de plan, Télékinésie (jusqu'à 375 livres) : Ces capacités plus puissantes consomment 2 charges, permettant des actions d'une grande portée stratégique.
Résistance Magique et Absorption d'Énergie
Le porteur bénéficie d'une résistance magique de +20%. Si cette résistance est volontairement abaissée, le bâton peut absorber l'énergie des sorts dirigés contre son porteur, transformant les niveaux de sort en charges. Si le bâton dépasse sa limite de 50 charges, il explose dans un acte de frappe rétributive.
Frappe Rétroactive : Le bâton peut être brisé volontairement pour libérer une explosion destructrice, les dommages variant selon la proximité avec l'objet au moment de sa rupture. Cette action risquée peut soit transporter le porteur vers un autre plan d'existence, soit le détruire complètement.
Impact sur un Royaume : Dans un royaume, le Bâton des Mages peut servir d'ultime défense contre les invasions magiques ou comme clé pour des explorations interplanaire audacieuses. Cependant, le potentiel d'explosion du bâton pose un risque significatif, nécessitant une gestion prudente et réfléchie par son porteur.

BOUCLIER DE PRATOR (DMG p.199)

Ce bouclier large +5, orné du symbole du soleil, confère à son porteur la capacité de lancer des sorts comme s'il était un paladin de niveau 20 avec un score de sagesse de 19. Les sorts ainsi accessibles s'ajoutent à ceux que le personnage pourrait déjà posséder, même pour un paladin, augmentant considérablement sa réserve de magie divine. Le bouclier offre également une résistance magique de +15 et absorbe les 10 premiers points de dommages de toute attaque énergétique. La présence du Bouclier de Prator dans une campagne peut signaler une quête de grande importance morale et spirituelle, où les personnages doivent prouver leur vertu ou restaurer la justice pour mériter l'aide de cet artefact. Il pourrait aussi

TRÉSOR (RELIQUES)

être l'enjeu central d'une lutte contre une force maléfique majeure, nécessitant sa récupération ou sa protection contre des agents du chaos.

(1) Bénédiction Divine : La capacité du bouclier à renforcer la magie divine de son porteur peut symboliser un âge d'or pour le royaume, où les miracles et la guérison divine abondent, renforçant la foi et l'espoir parmi le peuple. Augmente de 1 point la Justice du royaume et les points de vie du royaume de 3d6.
(2) Protection Suprême : La résistance magique et l'absorption des dommages énergétiques par le bouclier sont le signe que le bastion lui-même est sous la protection d'une puissance supérieure, dissuadant les agresseurs potentiels. Et Augmente la classe d'armure du bastion de 1 en réduisant les dégâts d'1d6.
(3) Quête Annuelle : L'exigence pour le porteur est d'entreprendre une quête annuelle à la demande d'une divinité bienveillante amène le royaume à se focaliser sur des actes de grande vertu, promouvant la justice, la compassion et le courage comme valeurs centrales en faisant la guerre à un ennemi d'alignement mauvais.

Risques et Restrictions Perte de Niveaux pour les Mauvais : Le bouclier punit sévèrement ceux qui, animés par le mal ou le chaos, cherchent à utiliser son pouvoir, rappelant que de grands pouvoirs exigent une grande rectitude morale.
Mission Divine : La quête annuelle imposée peut parfois mettre le royaume dans une position délicate, surtout si les intérêts divins semblent diverger des besoins immédiats du peuple. La possession du Bouclier de Prator par un souverain ou un héros du royaume marque une ère de justice et de prospérité spirituelle, mais elle exige une adhésion stricte aux principes de la loi et de la bonté. Les défis posés par l'artefact ne sont pas seulement physiques, mais aussi moraux, testant la volonté et l'intégrité de ceux qui le portent.

BOUCLIER DU SOLEIL (DMG p.199)

Le Bouclier du Soleil est un grand bouclier d'acier +5, frappé du symbole du soleil, conférant à son porteur des capacités dignes d'un paladin de niveau 20 avec une sagesse de 19. Les sorts supplémentaires qu'il permet de lancer viennent s'ajouter à ceux dont le personnage dispose déjà, augmentant considérablement sa réserve de magie divine. Outre ces bénéfices, le bouclier offre une résistance magique de +5 et neutralise les 10 premiers points de dommages de toute attaque énergétique.

(1) Bénédiction Divine : Comme pour le Bouclier du Soleil sert de catalyseur pour une période de bien-être et d'harmonie divine au sein du royaume, avec une augmentation notable des miracles et des guérisons. Augmente d'5d6 les points de vie du royaume et permet au Grand Prêtre d'obtenir des sorts divins de deux niveaux au-dessus de ses sorts normaux
(2) Sanctuaire Lumineux : La capacité du bouclier à absorber les attaques énergétiques permet la protection du royaume contre les calamités naturelles ou les sortilèges maléfiques, créant une aura de sécurité autour du bastion. Absorbant 10 points de dégâts par tour et diminuant la classe d'armure de 1 point.
(3) Quête Divine Annuelle : L'obligation de se lancer dans une quête annuelle pour une divinité de la bonté insuffle un élan de justice et de noblesse au sein du royaume, encourageant les actes héroïques et le service altruiste. Si la guerre contre les forces du mal est réussie elle augmente la loyauté des armées de 5%.

Risques et Restrictions : Répercussions pour les Mauvais : Le bouclier punit sévèrement les tentatives d'utilisation par les personnages maléfiques ou chaotiques, rappelant l'importance de l'alignement et des convictions morales dans l'utilisation des artefacts. Mission Sacrée : La mission annuelle peut mettre le royaume en danger ou en désaccord avec les divinités, soulignant la nécessité de maintenir un équilibre entre les devoirs célestes et terrestres.

CHAÎNE EN IVOIRE DE PAO (Livre des Artéfacts P.13)

(1) Souveraineté Incontestée (Invoqué) : Tout comme la chaîne entrave les créatures d'autres plans, l'artefact confère au royaume une autorité incontestable sur les créatures et les entités extraplanaires qui visitent ou traversent ses terres
Permet l'obtention 1/mois d'une armée (Type I à IV) Extraplanaire au choix du MD.

(2) Commandement Absolu (Invoqué) : Lorsqu'enroulée symboliquement autour des bannières ou des frontières du royaume, la chaîne garantit que les instructions royales sont suivies implicitement par ces entités, augmentant la stabilité et la sécurité du royaume contre les influences extérieures. Elle augmente la loyauté des armées de 5%

(3) Fragmentation Tactique (Invoqué) : En dissociant les maillons de l'artefact, le royaume utilise chacun comme un catalyseur pour des événements semblables à la parole divine, provoquant des décrets qui influencent le moral et la loyauté de 5% au sein du royaume ou -5% chez les adversaires.

(4) Protection contre l'Intrusion (Malédiction) : La chaîne génère une protection contre les invasions ou interférences extraplanaires, mais avec le risque inhérent que la chaîne se désunisse et disparaisse, représentant une perte de contrôle et un danger potentiel de rébellion interne ou d'agitation.
Disparition d'Artefact (Malédiction) : Si la chaîne devait être utilisée à des fins malicieuses ou injustes, elle peut se désunir, mettant le royaume en péril face aux entités extraplanaires auparavant contenues, illustrant ainsi les dangers de manipuler des pouvoirs extraplanaires sans discernement.

L'utilisation de l'artefact devrait être limitée par le souverain et ses conseillers, avec des protocoles stricts pour éviter que les pouvoirs de la chaîne ne soient mal utilisés ou que le royaume ne devienne trop dépendant de sa magie, ce qui pourrait entraîner sa chute si la chaîne venait à se désintégrer. La destruction de la chaîne, si nécessaire, impliquerait une quête pour découvrir les héros vivants liés aux maillons, ou pour la remettre à un dieu-éléphant, ajoutant une dimension mythique à la gestion du royaume.

CALICE ET TALISMAN D'AL'AKBAR (DMG p.153)

(1) Bénédiction Royale (Calice) : Lorsque rempli d'eau bénite, le Calice étend la bénédiction des dieux sur l'ensemble du royaume. Une fois par jour, une cérémonie en présence du roi et du grand-prêtre renforce le moral et la résilience de la population, agissant comme un vaste sort de "bénédiction" pendant 24 heures.

(2) Guérison Élargie (Calice) : Le pouvoir curatif du Calice, lorsque l'eau est consommée, peut soigner les blessures critiques ou neutraliser les poisons affectant un grand nombre de sujets du royaume, équivalent à un sort de "guérison des blessures critiques" ou "neutralisation du poison".

(3) Dissipation des Malédictions (Talisman) : Le Talisman a la capacité de dissiper les malédictions sur une échelle plus large, en nettoyant des terres corrompues ou en libérant des citoyens d'un mauvais sort ancestral.

(4) Purification (Talisman) : En plus de retirer les malédictions, le Talisman est utilisé une fois par jour pour éradiquer les maladies ou guérir la cécité, apportant un soulagement significatif à ceux affectés dans tout le royaume.

(5) Régénération (Calice et Talisman) : Le royaume profite d'une régénération A l'instar d'un d'anneau de régénération qui restaure un point de vie par tour, et peut à la longue faire repousser les organes ou les membres perdus du dirigeant du royaume. Il peut faire revivre seulement son roi ou Suzerain.

(6) Résurrection (Calice et Talisman) : Une fois par mois, il peut ressusciter tous les leaders bons ou neutres tombés au combat ou par maladie, mais ce pouvoir n'est utilisable que sur ceux possédant une lignée humaine (humains, demi-elfes, demi-orcs).

La possession et l'utilisation de ces reliques demanderaient un grand sacrifice : chaque invocation des pouvoirs accélère le vieillissement du souverain ou du régent qui les utilise, avec pour ultime conséquence une transformation en gardien zombie une fois l'âge maximal atteint, protégeant éternellement les reliques. Cette règle impitoyable impose de lourdes décisions morales et stratégiques, conférant un poids dramatique à l'usage des reliques dans la gestion du royaume.

CODEX DES PLANS INFINIS (DMG p.153)

(1) Transfert d'armée Instantané : Le royaume peut 1/jour transporter instantanément des armées (1-4) vers n'importe quel lieu d'existence, ouvrant des voies pour des expéditions, des explorations ou des fuites stratégiques.

(2) Ouverture de Portails : Le Codex permet l'ouverture de portails vers n'importe quelle destination, facilitant le commerce interplanétaire, les alliances avec des entités d'autres mondes et la fuite en cas de danger imminent.
Permet l'obtention 1/mois d'une armée (Type I à IV) Extraplanaire au choix du MD

(3) Capacités Magiques Étendues : Le porteur du Codex peut lancer des sorts puissants d'un niveau de magie de plus que ce qu'il peut lancer normalement. Augmentant considérablement les capacités défensives et offensives du royaume.

Risques Associés au Codex des Plans Infinis : Tout lecteur des pages du Codex court un risque de 99% de subir un destin tragique, de la folie irréversible à l'invocation d'un démon puissant et hostile. Le Codex détruit instantanément tout personnage de moins du 11e niveau d'expérience qui le touche, tandis que ceux de 11e niveau ou plus doivent réussir un jet de sauvegarde contre la magie pour maîtriser ses pouvoirs. Le Codex, sans index ni table des matières, exige une connaissance précise de son contenu pour éviter les catastrophes. Son utilisation imprudente peut entraîner des conséquences désastreuses, non seulement pour l'individu qui l'exploite mais également pour le royaume tout entier. Le Codex des Plans Infinis est donc un artefact de grand pouvoir et de danger équivalent, dont l'utilisation requiert une sagesse et une prudence extrêmes pour éviter de précipiter le royaume dans une ère de chaos et de destruction

COR DE L'INCONSTANCE (P.17 L. A)

(1) Chance et Risque (Constant) : En tenant le Cor, le souverain perçoit intuitivement les périodes de fortune et de risque imminentes pour le royaume, pouvant anticiper des événements critiques ou des opportunités. Lors d'un tirage sur la Table des évènements Aléatoire les tirages 81-00 Évènements Dangereux et / ou Catastrophiques sont évités à 30%

(2) Sort aléatoire (Invoqué) : Lorsqu'on sonne le Cor, le sort du royaume est jeté aux dés du destin. Cela se manifeste par un boom économique soudain, une victoire militaire inespérée ou, à l'inverse, une catastrophe naturelle ou un échec diplomatique grave. Lancez alors un événement supplémentaire sur la table Aléatoire.
(3) Fièvre du Jeu (Malédiction) : Le royaume, sous l'effet de la malédiction du Cor, pourrait être sujet à des prises de décision audacieuses ou imprudentes, menant à des paris stratégiques risqués avec des nations voisines ou des puissances surnaturelles. Lance une attaque contre un royaume voisin.

(4) Pari Ultime (Destruction) : La destruction du Cor impliquer un défi contre les forces du hasard elles-mêmes, un enjeu qui nécessite une campagne épique où le royaume entier parie son avenir dans une quête de stabilisation de son destin.

Le Cor d'inconstance, une fois intégré dans la vie d'un royaume, transforme la gestion de celui-ci en une série de choix audacieux, où chaque décision peutt être la clé de l'ascension ou de la chute de toute une civilisation. La gestion du Cor exigerait une grande sagesse et prévoyance, transformant le souverain en un stratège divinatoire à la merci des caprices du destin.

COTTE INVULNERABLE D'ARND (P.18 L.A)

(1) Protection Inébranlable : Le Bastion est presque impénétrable aux attaques conventionnelles. Seules des stratégies extrêmement ingénieuses ou des coups de chance incroyables (Critiques similaires à un 19 ou un 20 naturel) peuvent percer ses défenses.

(2) Favori des Sauvegardes : Le royaume bénéficie d'un bonus significatif dans toutes ses entreprises, qu'il s'agisse de négocier des traités, de résister à des maladies ou de parer des catastrophes naturelles. Abaisse de 1 point les chances de sauvegarde du royaume.

(3) Résistance Élémentaire : La terre et les peuples sont insensibles aux désastres naturels communs, tels que les incendies de grande envergure, les inondations, les tempêtes de froid extrême ou les ouragans.

(4) Bénédiction Temporaire du Clergé : Les prêtres du royaume, en communion avec la volonté divine, peuvent voir leur influence et leur pouvoir temporairement augmenter, renforçant ainsi la foi et la spiritualité au sein du royaume. Augmente d'un point la Justice du royaume.

(5) Esprit de Charité : L'esprit d'Arnd inspire les dirigeants et les nobles à agir pour le bien-être des plus démunis, les poussant à des actes de philanthropie et à l'amélioration des conditions de vie des pauvres. Les constructions en faveur des pauvres, des malades et des orphelins sont divisées par deux.

En ce qui concerne la destruction de cette protection céleste, elle pourrait impliquer des quêtes héroïques et altruistes : la cotte devrait être défaite par une personne sans morale, consommée par l'ancêtre des monstres rouilleurs, ou utilisée dans un acte de cupidité ultime par un dieu avare, entraînant un cataclysme libérateur. Ces méthodes suggèrent que seule une trahison contre l'esprit même de la cotte ou un acte de cupidité pure peut mettre fin à la protection qu'elle offre.

COURONNE FABULEUSE (DMG p.153)

La Couronne fabuleuse selon la tradition, est un artéfact de grande puissance, Le champion de chaque alignement d'éthique (Mal, Neutre, Bien) reçurent un orbe, un spectre et une couronne, des divinités de chaque alignement quand les dieux étaient en conflit entre eux. La Couronne, ainsi que l'Orbe et le Sceptre, sont des artéfacts qui ont été éparpillés au fil des siècles de lutte depuis leur apparition. Même la simple possession d'une Couronne Fabuleuse confère à un personnage du même alignement de grands avantages, et si un personnage d'un autre alignement touche un tel objet, il subit des dommages et doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être tué instantanément.

L'alignement d'une Couronne est déterminé par un lancer de d20. D20 roll alignement 1-6 Mauvais ; 7-14 Bon ; 15-20 Neutre.

Voici des détails sur chaque Couronne selon l'alignement :

La Couronne du Mal : Quand elle est portée, elle permet à un roi d'invoquer des armées du mal (A la discrétion du MJ) pour défendre son royaume ou même d'asservir des ennemis vaincus. 1/mois d'une armée (Type II à IV)

La Couronne du Bien : Elle confère au royaume un point supplémentaire en Justice et en Culture. La Couronne peut créer une sphère d'invulnérabilité mineure autour du roi une fois par jour. Le porteur peut détecter les mensonges (3 fois par jour) et lancer une vision véritable une fois par jour. 1/mois d'une armée (Type II à IV)

La Couronne de la Neutralité : Tant que cette Couronne est portée, le propriétaire peut automatiquement distinguer entre la vérité, la demi-vérité et les mensonges qu'il entend ou lit. La Couronne permet au porteur de lancer ESP (perception extrasensorielle) 3 fois par jour et de lancer la prémonition une fois par semaine.

La possession de plusieurs artéfacts Fabuleux confère des avantages supplémentaires au suzerain, incluant un gain immédiat d'un ou de deux niveaux d'expérience pour le royaume et des pouvoirs accrus tant que tous les objets sont retenus.



CRISTAL DE FLAMME NOIRE (DMG p.154)

(1) Rayonnement Charismatique : Tout comme le cristal charme ceux qui se trouvent à proximité, le royaume exerce une influence captivante sur ses voisins, augmentant potentiellement sa diplomatie ou sa menace sur les territoires avoisinants. Ajustement de Culture augmenté de 1 point

(2) Suggestion Permanente : Les directives émises par la couronne sont accompagnées d'une force persuasive, incitant les sujets et les visiteurs à suivre avec dévotion la culture et les lois du royaume, semblable à un sort de suggestion permanent. Augmente la loyauté des leaders de 20%

(3) Renforcement des Cultes : La nature insidieuse du cristal cherche à étendre son culte ; par conséquent, le royaume pourrait favoriser un culte en particulier, peut-être en augmentant la puissance de l'église établie ou en propageant sa religion dominante. Engageant la construction d'un culte nouveau Voir Culte.

(4) Puissance Obscure : Le souverain peut invoquer des malédictions ou dissiper la magie à volonté pour protéger le royaume ou assurer sa prééminence.

(5) Appel de l'Ombre : En cas de menace, le royaume peut invoquer des ombres ou créer des murs de force pour défendre ses frontières contre les invasions. Une fois par mois le dirigeant peut lancer un sort de niveau 4 à 7 de sorcier de son choix.

Le pouvoir hypnotique du cristal pourrait aussi s'avérer un risque, enclenchant une série d'événements où le royaume pourrait être tenté par des actes d'agression ou de domination pour étendre son influence. La destruction de cet artefact pourrait nécessiter une quête pour briser son emprise sur le peuple et rétablir la liberté de culte et de pensée au sein du royaume.

DENTS DE DALHVAR-NAR (DMG p.154)

(1) Détecter le poison (à volonté) : Le royaume dispose d'un système de détection avancé qui alerte immédiatement en cas de substances toxiques dans les provisions ou les sources d'eau.

(2) Purifier nourriture et boisson (1/jour) : La sécurité alimentaire est assurée grâce à la capacité de purifier quotidiennement les réserves alimentaires à grande échelle.

(3) Bénir (1/jour) : Une aura de bien-être s'étend sur le royaume chaque jour, améliorant le moral des armées de 5% et la productivité des citoyens. Augmente de 1d6 point de vie le royaume (une seule fois)

(4) Comprendre les langues (à volonté) : Les barrières linguistiques tombent, permettant une communication sans faille avec les entités étrangères et favorisant le commerce et la diplomatie.

(5) Guérir les maladies légères (1/jour) : Les hôpitaux et les guérisseurs du royaume sont renforcés par cette capacité, réduisant la maladie parmi la population. Gain de 1d6 points de vie du royaume (une seule fois)

(6) Exorciser (1/semaine) : Le royaume peut purger régulièrement le mal surnaturel, maintenant l'ordre spirituel et la paix.

(7) Communiquer (1/semaine) : Les dirigeants peuvent consulter les divinités pour obtenir des conseils sur des questions cruciales concernant l'avenir du royaume.

(8) Aura sacrée (1/semaine) : Une protection divine enveloppe le royaume, le préservant des influences maléfiques.

Les effets cumulatifs de ces pouvoirs peuvent transformer le royaume en un bastion de bien-être et de sécurité, mais ils imposent également une pression morale sur ses dirigeants. La quête des Dents peut devenir un pèlerinage de purification, menant à une transformation spirituelle du royaume et de ses habitants. Engageant la construction d'un culte nouveau Voir Culte.

ÉPÉE DE KAS (DMG p.154)

(1) Domination et Influence : L'épée éveille un désir de pouvoir chez le souverain, l'incitant à étendre son royaume et à dominer ses voisins. Ce désir est accompagné d'une capacité accrue à stratégiser et à commander, grâce à une intelligence et une force surhumaines conférées par l'épée. Augmente la puissance et le pouvoir du royaume de 1 point

(2) Aura de Terreur : La présence de l'épée instille une peur profonde chez les ennemis du royaume, (Voir « *Tactique Horrifiante » des armées)* diminuant leur volonté de combattre et augmentant les chances de victoire sans effusion de sang. Baisse du moral des armées ennemis de 10%.

(3) Protection Contre le Sacré : L'épée défie le sacré, détruisant l'eau bénite et offrant une protection de +4 contre les pouvoirs divins, ce qui assure une défense contre les invasions de nature religieuse ou sanctifiée.

(4) Appel des Ténèbres : Le souverain peut invoquer des éclairs et des ombres pour attaquer ou défendre, utilisant les sorts inhérents à l'épée pour affaiblir les ennemis avant même qu'ils n'atteignent les frontières du royaume. Gagne au choix 1 sort de niveau 4 à 6 de sorcier par jour non cumulable.

(5) Quête de Vengeance : L'épée incite à une quête incessante contre les anciens ennemis ou les artefacts antagonistes, poussant le royaume à se lancer dans des campagnes militaires ou des quêtes pour détruire ces menaces.

Cependant, l'Épée de Kas a l'instar de Strombringer à une volonté propre et cherche à contrôler son porteur pour accomplir ses desseins vengeurs. Le royaume peut se retrouver entraîné dans des guerres incessantes ou des actes de trahison, guidé par la soif de vengeance de l'épée. De plus, la nécessité de l'épée d'être "rassasiée" de sang quotidiennement pourrait conduire à des sacrifices (Voir Sacrifices Niveau 7) ou des actes de violence pour apaiser sa soif, risquant de corrompre l'essence même du royaume.

FAUCHEUSE DE BODACH (P.24 L. A)

(1) Suprématie Militaire : La Faucheuse accorde une aisance sans précédent dans le maniement des armes, rendant l'armée du royaume redoutable. Les soldats peuvent briser les défenses ennemies avec une efficacité accrue, réduisant les murailles et les obstacles naturels à néant lors des assauts. (Voir « *Tactique Glissante » des armées*)

(2) Aura d'Intimidation : La présence même de la Faucheuse dans le royaume inspire une crainte profonde chez les ennemis, affaiblissant leur moral de 10% et leur résistance de -2 au jet de sauvegarde avant même le début des hostilités.

(3) Décharge Destructrice : Le royaume peut libérer une puissance sismique sur ses ennemis, équivalente à l'effet d'un tremblement de terre, détruisant leurs fortifications et semant le chaos dans leurs rangs.

(4) Défense Psionique : La Faucheuse peut ériger autour du royaume une protection mentale impénétrable, repoussant les attaques psychiques et les tentatives de subversion.

(5) Influence Maléfique : Sous l'influence de la Faucheuse, le souverain est poussé à des actes de violence et de conquête, cherchant à étendre son empire par la force et à dominer ses adversaires sans merci. Perte de 2 points en Justice.

Cependant, l'utilisation de la Faucheuse de Bodach n'est pas sans risque. La soif de sang de l'épée peut pousser le royaume dans une spirale de violence incontrôlable, attirant l'ire de puissants ennemis et risquant de précipiter sa chute. De plus, l'épée cherche à dominer l'esprit de ceux qui la possèdent, les incitant à la conquête perpétuelle et aux actes de brutalité.

Méthodes de Destruction Suggérées pour le Royaume : La Faucheuse doit être fondue par le souffle du Dragon, symbolisant la nécessité d'une puissance presque divine pour contrer sa malveillance. Briser l'épée sur une enclume de fer météorique, évoquant un acte de force brute et de résolution ferme.
Dissoudre l'épée dans l'écume de l'océan, représentant le retour de l'épée à un état de pureté originelle et la dissipation de sa corruption. L'intégration de la Faucheuse dans la politique d'un royaume en fait un double tranchant : un outil de domination et de protection, mais aussi une malédiction pouvant mener à la ruine.

FLUTE À BEC DE YE'CIND (DMG p.155)

(1) Monnaie et trésor : la capacité d'alarme de la flûte protège efficacement le trésor royal contre le vol et l'espionnage, augmentant la sécurité des richesses accumulées. Réduit les compétences de voleur de 25% des armées ennemies.

(2) Chances de sauvegarde : l'usage des pouvoirs de la flûte, comme le charme ou la confusion, renforce les chances de sauvegarde du royaume contre les révoltes et révolutions, de 2 points et aide à maintenir l'ordre et la paix internes en augmentant les points de vie de 2d6.

(3) Expérience : les vérités révélées par la flûte peuvent apporter une compréhension profonde des événements passés et actuels, augmentant l'expérience de 10% et la Justice du royaume de 1 point.

(4) Alignement : la beauté de la musique jouée par le flûtet oriente le royaume vers un alignement plus pacifique et harmonieux, influençant les actions et décisions du souverain et de ses conseillers.

(5) Compétences spéciales : les capacités telles que « Rumeur illusoire », la confusion, et la langue des monstres sont utilisées par le grand diplomate et le général du royaume pour influencer les alliés et dérouter les ennemis, apportant un avantage d'un niveau pour chacun de ces membres du conseil

La flûte de ye'cind, en tant qu'outil de gouvernance, offre donc un éventail de capacités magiques qui peuvent renforcer et protéger un royaume, tout en le poussant vers un avenir influencé par la magie et la sagesse.

HACHE DES EMPEREURS (P.27 L. A)

(1) Autorité Absolue : La hache renforce la légitimité du souverain, le rendant inviolable face aux contestations et aux rébellions, surtout celles menées par des créatures de grande taille ou de force brutale.

(2) Pouvoir de Combat : Elle confère aux forces armées une capacité de combat accrue, leur permettant de trancher à travers les rangs ennemis avec une facilité déconcertante, et d'augmenter significativement leur efficacité lors d'un combat / jour en doublant leur dégât comme s'il s'agissait de réussites critiques.

(3) Aura de Terreur : Les ennemis du royaume sont saisis d'une peur paralysante lorsqu'ils affrontent les porteurs de la Hache, diminuant leur capacité de résistance et de combat de 25%

(4) Malédiction de la Faiblesse : Toutefois, les non-ogres qui manient la Hache subissent une maladie débilitante qui s'empare progressivement du royaume, affectant la santé et la vigueur de ceux qui la portent. Abaisse les caractéristiques du roi ou du suzerain en baissant progressivement ses caractéristiques.

(5) Transformation Ogresse : L'essence de la Hache peut transformer le souverain ou sa reine en un ogre de puissance considérable, mais à un coût élevé, car cette transformation altère irrévocablement son humanité.

Les effets de la Hache des Empereurs sur un royaume peuvent s'étendre de l'amplification du pouvoir militaire à la dégradation progressive de la santé du souverain, montrant que même les plus grands symboles de pouvoir viennent avec leurs risques et responsabilités. La possession de la Hache dans un royaume pourrait donc être une bénédiction militaire, mais aussi une malédiction qui menace l'essence même de la lignée royale et la stabilité du royaume.

HACHE DES SEIGNEURS NAIN (DMG p.155)

(1) Vision dans le Noir et Artisanat Nain : Les armées du royaume bénéficie des capacités raciales des nains, offrant une meilleure perception dans l'obscurité et un savoir-faire supérieur dans le travail des métaux et de la pierre. Réduisant les couts et le temps de construction des fortifications et des forges de 50%

(2) Longévité et Transformation : La durée de vie du souverain s'aligne sur celle des nains, et il commence à adopter leurs traits physiques et culturels au fil du temps.

(3) Charisme Nain : Lorsqu'un nain manie la Hache, son charisme aux yeux des autres nains est considérablement augmenté, facilitant de 30% le leadership et la diplomatie au sein des clans nains.

(4) Immunité à la Peur et Guérison : Les armées du royaume sont immunisés contre la peur et peuvent se soigner une fois par jour d'1d6, apportant une résilience notable au souverain et à ses forces.

(5) Invocation d'Élémentaire de Terre : Une fois tous les 6 tours, la Hache peut invoquer un élémentaire de terre de grande puissance de 16HD, fournissant un allié puissant (*Voir Solo dans le Manuel des Joueurs II)* pour la défense ou la construction du royaume. (Abaisse les temps de construction d'un tour)

La malédiction associée à la Hache inflige des dommages aux elfes et aux orcs qui tentent de la manier, et elle pénalise le charisme tout en augmentant la constitution de ceux qui ne sont pas nains. Ces effets renforcent les traits typiquement nains au sein du royaume, influençant possiblement la culture et les relations avec les autres races.

HAUTE-FOUMAISE (P.30 L. A)

(1) Propulsion Avancée : Le royaume acquiert une technologie ou magie avancée, lui permettant des déplacements rapides et efficaces, que ce soit pour le commerce ou les déplacements militaires. Double la vitesse de déplacement des armées et multiple par deux ses revenus.

(2) Protection Renforcée : La Haute-fournaise fournit un bouclier magique (CA 5) activé dès sa mise en marche, augmentant la sécurité contre les attaques magiques et les invasions de son bastion.

(3) Construction Rapide : L'artefact qui alimente la Haute-fournaise permet une utilisation prolongée et durable, symbolisant une source d'énergie inépuisable pour les projets et les infrastructures du royaume. Divise par deux les temps des constructions du royaume.

(4) Pouvoirs Artéfactuels : Les pouvoirs de l'artefact utilisé pour alimenter la Haute-fournaise se manifestent également à travers elle, apportant des avantages supplémentaires au royaume. Le cout des forges sont divisées par deux.

La malédiction associée à la Haute-fournaise fait que toute interaction directe autre que par le levier est extrêmement dangereuse, causant de graves blessures. De plus, son activation attire l'attention des divinités liées à l'artefact qui l'alimente, ce qui peut avoir des conséquences imprévues sur la stabilité et la souveraineté du royaume. La destruction de la Haute-fournaise nécessiterait des mesures extraordinaires, telles que la destruction de l'artefact qui la nourrit ou son placement dans un fourneau de spelljamming laissé à dériver dans le phlogiston, ou encore son broyage par les rouages de la Roue du Temps cosmique, suggérant que son pouvoir est tel qu'il défie les limitations du temps et de l'espace.

HOMME D'OBSIDIENNE D'URIK (P.32 L. A)

(1) Invincibilité Diurne : De jour, la statue est impénétrable, résistante à toute forme d'attaque, offrant au Bastion un gardien invincible pendant les heures de lumière.

(2) Puissance Destructrice Nocturne : La nuit, elle s'anime, dotant le royaume d'une défense implacable capable d'écraser ses ennemis avec une force surhumaine. Tel un golem de 16HD.

(3) Transport Aérien : L'Homme d'obsidienne peut voler et transporter des charges lourdes, renforçant la mobilité et la capacité logistique du royaume. Augmente d'1d6 les richesses du royaume.

(4) Création de Mur de Feu : Il peut générer un mur de feu, fortifiant les défenses du royaume ou enflammant le champ de bataille contre les envahisseurs.

TRÉSOR (RELIQUES)

(5) Pouvoirs Magiques de la Pierre : Utilise le façonnage de la pierre et passe-murailles pour modifier l'environnement ou les fortifications selon les besoins stratégiques. Abaisse la Classe d'armure du bastion du royaume de 1.

La malédiction de l'Homme d'obsidienne fait qu'il exige un tribut de sang chaque nuit sous peine de se retourner contre ses alliés, et son contrôle nécessite l'utilisation du serre-tête doré. L'utilisation de ses pouvoirs coûte la vie à son maître, épuisant lentement sa force vitale (Constitution)

Méthodes de Destruction Suggérées pour l'Homme d'obsidienne : L'exposer aux rayons du soleil pendant 24 heures continues. Lui arracher le cœur avec une arme +5 et jeter l'organe dans la lave de la Couronne Fumante.
Posséder l'Homme d'obsidienne apporte un avantage militaire sans égal à un royaume, mais à un coût éthique et physique potentiellement désastreux. Il représente une puissance à manier avec prudence et sagesse, sous peine de devenir une menace pour le royaume lui-même.

HUTTE DE BABA YAGA (DMG p.155)

La hutte de Baba Yaga, d'apparence ordinaire mais dotée de capacités magiques extraordinaires, devient le cœur d'un royaume, servant de Bastion mobile et de forteresse.

(1) Surveillance Avancée : Grâce à sa vision crépusculaire et nocturne étendue, la hutte sert de tour de garde parfaite, offrant une surveillance inégalée du royaume. Augmente les capacités de voleur de 10%

(2) Intelligence et Défense : Dotée d'une intelligence élevée, la hutte peut conseiller le souverain et organiser les défenses du royaume avec perspicacité.
Augmente les niveaux de tous les conseillers et des ministres du royaume d'un niveau.

(3) Espace Intérieur Expansif : L'intérieur palatial de la hutte, bien plus vaste que son extérieur, offre des installations luxueuses pour les réunions stratégiques et les délibérations du conseil royal. L'artefact accorde une augmentation de 2 points à l'élément Terre du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

(4) Mobilité Territoriale : Capable de se déplacer rapidement sur différents terrains, la hutte peut servir de quartier général mobile pendant les campagnes militaires ou les crises. Les jets de Surprise et d'initiative sont augmenté de 1 point.

(5) Immunité et Guérison : La hutte confère au souverain une immunité à la peur et la capacité de se soigner, renforçant la résilience face aux menaces. Les armées récupère 1d6 points de vie par tour dans le bastion.

(6) Invocation : Une fois par semaine, la hutte peut invoquer un élémentaire de terre puissant de 16HD (*Voir Solo dans le Manuel des Joueurs II*), apportant une aide significative pour la construction ou la défense du royaume.

La hutte reconnaît un seul maître à la fois, qui gagne en puissance et en résistance magique, mais aussi hérite de la longévité et des traits des nains au fil du temps. Ceux qui ne sont pas nains et qui tentent de s'emparer de la hutte subissent des pénalités de charisme tout en gagnant en constitution. Les elfes et les orcs qui la touchent subissent de lourds dommages et une perte de 1-4 niveaux. Ces pouvoirs et malédictions façonnent le caractère et les politiques du royaume, le rendant unique et puissant, mais avec des défis distincts à surmonter.

INSIGNE DU BIEN (SCEPTRE DU BIEN) (DMG p.158)

(1) Immunité aux Enchantements : Le royaume est protégé des sorts d'enchantement et de charme, renforçant la résilience de ses habitants face à la manipulation magique.

(2) Contrainte de Force : Par un commandement mental, le souverain peut utiliser le Sceptre pour immobiliser les adversaires, renforçant la loi et l'ordre dans le royaume. 1/mois d'une armée (Type I à IV)

(3) Sensibilité à l'Alignement : Seuls les individus d'alignement loyal bon bénéficient de l'immunité complète offerte par le Sceptre, ce qui peut affecter la gouvernance et l'administration de la justice.

(4) Idéaux Nobles : Le Sceptre impose à son maître de vivre selon des idéaux nobles, obligeant le souverain à venir en aide à ceux qui sont dans le besoin, influençant la politique et la diplomatie du royaume en faveur des causes justes.
Le détenteur du Sceptre devient un champion de la vertu, perpétuellement engagé à corriger les torts et à soutenir les opprimés, ce qui peut à la fois renforcer la réputation du royaume et le contraindre à intervenir dans des conflits mondiaux.
Obtient toutes les tactiques des armées liées au Bien (*Voir Tactiques militaires*)

INSIGNE DE LA NEUTRALITÉ (SCEPTRE DU NEUTRE) (DMG p.158)

(1) Régénération : Le bastion du royaume bénéficie d'une capacité de régénération, symbolisant une guérison rapide des citoyens et des terres du bastion, bien que les dommages causés par le feu ou l'acide soient irréparables.

(2) Tonnerre Commandé : Le souverain peut invoquer un coup de tonnerre puissant, équivalent à celui d'un bâton de foudre et de tonnerre, une fois par jour, pour défendre le bastion ou impressionner ses rivaux.

(3) Séduction : Le Sceptre agit également comme une baguette de séduction, permettant au souverain d'influencer les personnes et les groupes lors de négociations ou pour maintenir l'harmonie.

(4) Résolution des Conflits : Les détenteurs du Sceptre sont obligés de chercher des solutions aux conflits, qu'ils soient internes ou externes, ce qui pourrait forcer le royaume à adopter une diplomatie active et à toujours privilégier la paix.

Seuls les êtres d'alignement neutre strict peuvent utiliser toutes les capacités du Sceptre, tandis que ceux d'alignement neutre loyal ou neutre chaotique bénéficient seulement des capacités de régénération et de tonnerre. Ce Sceptre influence le royaume vers une politique de neutralité, où l'équilibre et la résolution des conflits sont de la plus haute importance.

INSIGNE DU MAL (SCEPTRE DU MAL) (DMG p.158)

(1) Flétrissement : Le royaume peut utiliser le Sceptre pour lancer un sort de flétrissement, drainant les forces vitales ou affaiblissant les ennemis une fois par semaine, minant la résistance des adversaires.

(2) Mot de Pouvoir, Aveuglement : Une fois par jour, le souverain peut utiliser le Sceptre pour aveugler instantanément ses opposants, renforçant le contrôle et la terreur sur le champ de bataille.

(3) Doigt de la Mort : Une fois par semaine, le Sceptre permet de lancer un sort mortel, éliminant un ennemi d'un simple geste, symbolisant la puissance absolue et implacable du royaume.

(4) Suprématie et Domination : Le Sceptre pousse le souverain vers une croyance en sa suprématie naturelle, le conduisant à dominer sans compromis et à rechercher la soumission totale de tous ceux qui s'opposent à son règne.

Seuls les êtres d'alignement maléfique peuvent pleinement exploiter les pouvoirs du Sceptre, et parmi eux, seuls ceux d'alignement chaotique ont accès à l'ensemble de ses capacités. Pour les autres, le Sceptre offre des pouvoirs de domination et la capacité de flétrissement. L'influence du Sceptre sur un royaume incite à la conquête et à la domination, reflétant une soif de pouvoir sans fin. La possession du Sceptre pourrait transformer un souverain en tyran obsédé par l'écrasement de ses ennemis et l'affirmation de sa suprématie, au risque de perdre toute humanité et compassion.

JACYNTHE AUX MILLE SPLENDEURS (DMG p.155)

(1) Augmentation du Charisme : Le porteur du joyau voit son charisme augmenter de 5 points, renforçant l'influence et le pouvoir de persuasion du souverain sur ses sujets et les cours étrangères.

(2) Pouvoirs Olfactifs : En sentant le Jacinthe, le souverain peut libérer diverses fragrances, chacune associée à un pouvoir magique différent :

Violette : Charme de masse (1/jour), Niveau 8 (Voir MJII) influençant les foules ou les assemblées.
Lavande : Suggestion de masse Niveau 7 (2/jour), guidant discrètement les actions des autres.
Rose : Mur de dissipation de la magie suprême (Niveau 8) (1/jour), créant des barrières physiques pour protéger le bastion.
Jacinthe : Anticipation Niveau 7 (1/jour), offrant une vision des événements futurs pour prévenir les dangers. (En cas d'évènement aléatoire négatif on relance le dé)

Possessivité Croissante : Avec le temps, le porteur devient de plus en plus possessif envers le joyau, ce qui pourrait mener à une paranoïa accrue envers ceux qui l'entourent, affectant potentiellement la stabilité du royaume. L'intégration du Jacinthe dans la gouvernance d'un royaume augmente considérablement le charme et l'influence du souverain, tout en lui conférant des capacités défensives et prédictives. Toutefois, la malédiction liée au joyau nécessite une vigilance constante pour éviter que la paranoïa ne prenne le dessus et ne menace la cohésion interne du royaume.

JATTE DE WO MAÏ (P.45 L. A)

Conseils Stratégiques : Le démon enfermé offre des conseils d'une grande intelligence (Int 20), guidant le souverain dans ses décisions politiques et militaires. Intelligence type « Génius » augmentant le pouvoir du royaume de 1.

(1) Métamorphose Universelle : Le propriétaire de la Jatte peut transformer une armée dans un type d'armée supérieur tous les 6 tours (1 fois/ armée) , offrant des avantages militaire en upgradant progressivement les armées durant toute la bataille. A la fin de la bataille les armées retrouve leur type d'origine.
(2) Illumination : La Jatte peut émettre une lumière équivalente à celle d'un sort de lumière du jour, pouvant être activée ou désactivée à volonté. Cette capacité éclaire les zones sombres du royaume, renforce le moral des soldats et des habitants de 10% et peut même stimuler la croissance des plantes dans des conditions autrement non propices.

(3) Purification de l'Eau : Une fois par jour, la Jatte a le pouvoir de purifier jusqu'à 10 000 gallons d'eau, la rendant potable et exempte de toute maladie. Cette capacité assure l'accès à de l'eau propre pour les sujets du royaume, améliorant ainsi la santé publique et le bien-être général et repousse le temps de siège.

(4) Harmonie des Cultures : La Jatte peut créer une aura d'harmonie une fois par an, durant laquelle les différences culturelles et les malentendus entre les peuples du royaume sont minimisés. Pendant cette période, les efforts diplomatiques sont favorisés, et les chances de résoudre pacifiquement les conflits internes ou externes sont augmentées de 50%. +1d6 points de vie au royaume.

Malédiction de la Jatte de Wo Mai : Le démon cherche à manipuler son propriétaire pour obtenir sa liberté, utilisant ses pouvoirs et ses conseils à cette fin. Si le démon

TRÉSOR (RELIQUES)

Réussit, il "remercie" son libérateur en l'éliminant, représentant un risque mortel pour le souverain et une menace potentielle pour la stabilité du royaume.

Méthodes de Destruction Suggérées :
Briser le sceau avec une arme +5 sur le trône de l'Empereur Impérial.
Effacer chaque caractère sur les bandes d'or.
Jeter la Jatte dans un volcan de Tarterus.
La possession de la Jatte de Wo Mai pourrait transformer le destin d'un royaume, lui conférant des avantages magiques et stratégiques, mais au prix d'une vigilance constante contre les machinations du démon qu'elle contient. La balance entre l'exploitation de ses pouvoirs et la prévention de sa libération détermine le véritable impact de la Jatte sur le royaume.

LIVRE DE LA VILE OBSUCURITÉ (DMG P.190)

(1) Sagesse Accrue : Le lanceur de sorts maléfique qui étudie le livre gagne un bonus permanent de +1 en sagesse, reflétant une compréhension plus profonde du mal et de ses mécanismes.

(2) Gain de Niveau : L'étude du livre confère assez d'expérience pour avancer d'un niveau, plaçant l'expérience du personnage à mi-chemin vers le niveau suivant, accélérant son ascension vers des pouvoirs plus sombres.

(3) Dommage aux Neutres : Les personnages neutres subissent des dommages en touchant le livre, tandis que le lire les pousses vers l'alignement maléfique, à moins de résister avec un jet de sauvegarde en charisme à -10.

(4) Perte d'XP ou Conversion pour les Non-Maléfiques : Les lanceurs de sorts divins ni bons ni maléfiques risquent de perdre une grande quantité d'XP ou de basculer vers le mal sans bénéficier du livre.

(5) Mort ou Confusion pour les Bons : Les bons lanceurs de sorts divins risquent la mort ou une confusion perpétuelle à la lecture du livre, illustrant le danger extrême de son contenu pour ceux alignés vers le bien.

Influence sur un Royaume : L'introduction du Livre de la vile Obscurité dans un royaume peut signaler un tournant vers le mal, avec ses dirigeants gagnant en puissance maléfique au détriment de leur humanité. Ceux qui tentent de résister ou de combattre cette influence peuvent subir de graves conséquences, tandis que le livre lui-même attire les êtres maléfiques d'autres plans, potentiellement menaçant la stabilité du royaume avec des incursions extraplanaires. L'utilisation du Livre de la vile Obscurité exige une prudence extrême, son pouvoir étant capable de corrompre et de détruire autant qu'il élève.

LIVRE DES SORTS INFINIS (DMG P.190)

(1) Accès aux Sorts : Tout détenteur du livre, indépendamment de sa classe, peut lancer le sort à la page ouverte, une fois par jour. Si le sort appartient à la liste de sorts de la classe du détenteur, il peut être lancé jusqu'à quatre fois par jour.

(2) Diversité Magique : Les sorts du livre couvrent un large éventail, allant de la magie profane à la magie divine, enrichissant le royaume avec une variété de capacités magiques pour toutes les situations. (*Lancez un sort parmi les 419 du Manuel du Joueur II page 122-124 lancez 1d1000 si supérieur à 419 relancez*)

(3) Utilisation Sécurisée : Le propriétaire n'a pas besoin de porter le livre sur lui pour utiliser sa puissance, permettant de le garder en sécurité tout en bénéficiant de ses pouvoirs.

Conséquences de l'Utilisation du Livre : Perte de Niveau pour les Non-Magiciens : Tout personnage non-magicien subit une perte d'un niveau tant qu'il possède le livre ou utilise ses pouvoirs. Transformation Unidirectionnelle : Une fois qu'une page est tournée, elle ne peut être revisitée ; le parcours à travers le livre est irréversible, et le livre disparaît à la dernière page.
Risque de Changement de Page : Chaque utilisation d'un sort risque de faire tourner la page malgré toutes les précautions, offrant un accès à de nouveaux sorts mais également le risque de perdre l'accès à des sorts précieux. L'introduction du Livre des Sorts Infinis dans un royaume offre un avantage magique sans précédent, tout en posant des risques significatifs liés à la perte de contrôle sur la progression des sorts et les effets potentiels sur les utilisateurs non-magiciens. La gestion de ce livre exige une grande sagesse et prévoyance pour maximiser ses bénéfices tout en minimisant ses dangers.

LIVRE DES ACTIONS EXALTÉES (DMG p.189)

(1) Amélioration de la Sagesse : La lecture complète du livre confère un bonus permanent de +1 en sagesse au lanceur de sorts de bon alignement, symbolisant une compréhension plus profonde du bien et une capacité accrue à guider les autres. Et une augmentation de 20% des points d''expérience continu pour lui ou pour le royaume. (Si l'artéfact est donné au royaume)

(2) Gain d'Expérience : L'étude du livre permet au lanceur de sorts de gagner un niveau, plaçant son expérience à mi-chemin vers le niveau suivant, accélérant ainsi son ascension vers une plus grande puissance.

(3) Pénalités pour les Non-Bons : Les lanceurs de sorts ni bons ni maléfiques perdent une quantité significative d'XP en parcourant l'œuvre, tandis que les maléfiques subissent une perte encore plus grande et doivent accomplir un acte d'expiation pour continuer à progresser.

(2) Impact sur les Arcanistes : Les lanceurs de sorts arcaniques subissent une perte d'intelligence et d'XP s'ils ne réussissent pas un jet de sauvegarde en sagesse, reflétant la difficulté à comprendre ou à accepter les enseignements du livre pour ceux qui ne suivent pas la voie divine.
L'introduction du Livre des Actions Exaltées dans un royaume marque une ère de sagesse accrue et de bonté, favorisant la justice et la bienveillance comme principes directeurs. Cependant, son influence peut également créer un fossé entre les bons et les non-bons, mettant potentiellement en évidence les tensions entre différentes croyances et pratiques magiques au sein du royaume.

MACHINE DE LUM LE DÉMENT (DMG p.155)

(1) Protection Totale : Les individus (Dirigeant / Leaders) à l'intérieur de la chambre de cristal sont protégés de toutes les forces extérieures, qu'elles soient physiques, magiques ou psioniques, offrant un sanctuaire inviolable.

(2) Pouvoirs Internes (affectant les occupants de la chambre de cristal) :
Métamorphose : Transforme les occupants en différentes créatures ou leur donne des capacités spéciales temporairement, comme le vol ou l'invisibilité.
Guérison Accélérée : Les occupants bénéficient d'une régénération rapide, guérissant les blessures et maladies en quelques instants.
Amplification Magique : Augmente temporairement la puissance magique des occupants, permettant l'utilisation de sorts à un niveau supérieur.

(3) Pouvoirs Externes (affectant le monde autour de la Machine.1/mois) :
Contrôle Climatique : Modifie la météo sur une large zone, pouvant provoquer des pluies nourricières ou dissiper des tempêtes destructrices. 16HD
Barrière Protectrice : Crée une barrière magique impénétrable autour d'une ville ou d'une forteresse, la protégeant des invasions et des attaques. CA-1
Invocation de Créatures : Appelle des entités puissantes ou une armée de type IV pour défendre le royaume ou combattre ses ennemis

(4) Risques Inhérents : L'utilisation de la Machine sans les combinaisons correctes est risquée, pouvant entraîner des échecs ou des réactions dangereuses, nécessitant une grande prudence et expertise (Lancez 1d20 1-3 Echecs)

Impact sur un Royaume : La présence de la Machine de Lum le Fou dans un royaume introduit un élément de puissance quasi divine mais aussi de grande imprévisibilité. Son potentiel pour le bien ou le mal dépend entièrement de la sagesse et de la discrétion de ceux qui choisissent de l'utiliser. Son utilisation pourrait révolutionner la vie dans le royaume, offrant des avancées technologiques ou magiques sans précédent, mais aussi menaçant l'équilibre et la sécurité si elle est mal gérée ou exploitée par des forces malveillantes. La quête pour comprendre et maîtriser la Machine pourrait elle-même devenir une saga épique, attirant aventuriers, érudits et conquérants, tous désireux de découvrir les secrets de la Machine et de ses combinaisons perdues.

MAIN DE VECNA (DMG.p155)

(1) Dommage par le Froid : Permet aux armées du royaume d'infliger des dégâts de froid d'1d6 supplémentaire à ses victimes, renforçant le potentiel offensif des armées du souverain dans les conflits personnels ou les duels.

(2) Drain d'Habilités : Trois fois par mois, elle peut drainer de manière permanente un point de caractéristique d'un ennemi, sélectionné par l'hôte. Les points drainés augmentent temporairement (3-6 tours) les propres capacités de l'hôte.

Sorts Majeurs : Permet 1 / jour au Magister ou au Suzerain de lancer un puissant sort tel qu'un sort de niveaux 6-9 (1d4+5) offrant une puissance magique quasi divine.

Régénération : Les armées de la Main régénère 2 points de vie par tour, assurant une survie et une récupération accrues lors des affrontements.

Corruption Morale : Un personnage non-maléfique doit réussir un jet de sauvegarde en Charisme chaque semaine pour éviter de devenir maléfique, reflétant la nature corruptrice de la Main.

Impact sur un Royaume : La possession de la Main de Vecna transforme un souverain en une entité d'une puissance et d'une malveillance extraordinaires, capable de renverser les armées des batailles et de dominer ses adversaires. Cependant, l'influence maléfique de la Main risque de corrompre le cœur du souverain, l'entraînant vers une quête de pouvoir et de domination au détriment des principes moraux et de la stabilité du royaume. La conjugaison des pouvoirs de la Main avec ceux de l'Œil de Vecna ouvre la voie à des capacités encore plus dévastatrices, mais aussi à une corruption plus profonde, incitant le porteur à des actions qui pourraient menacer non seulement son royaume mais aussi le monde entier. La gestion de tels artefacts exige une grande sagesse et un contrôle strict pour éviter une descente irréversible vers le mal.

MARTEAU DE GENSEN (Livre des Artéfacts P.59)

(1) Force Surhumaine : Un leader du royaume voit sa force et sa taille augmenter à celle d'un géant des nuages (For 23), +5 au toucher / +11 au dégât lui permettant de manier les armes avec une aisance surprenante malgré leur poids. Cette force confère une puissance inégalée a ce 'solo' sur le champ de bataille.1/ mois.

(2) Capacité Offensive : Bien que le Marteau n'accorde pas de bonus à l'attaque, Ce 'Solo' peut toucher n'importe quelle créature (-10), y compris celles normalement vulnérables uniquement aux armes magiques, rendant le souverain ou ses champions capables de défendre le royaume contre des menaces surnaturelles. 1/ mois.

(3) Attaque Destructrice : Une fois par semaine, le Marteau peut libérer un mot de pouvoir mortel sur une créature touchée, offrant une arme de dernier recours contre des adversaires particulièrement redoutables. (Solos ou Leaders)

Transformation d’alignement : Le porteur du Marteau subit une transformation graduelle vers un guerrier bon chaotique, influençant potentiellement la direction morale et les objectifs du royaume vers des causes justes et héroïques. Augmentant les points de vie de 2d6 du royaume.

Impact sur un Royaume : La possession du Marteau de Gesen pourrait symboliser une ère de force et de courage, où le souverain ou ses champions portent l'arme dans des quêtes pour la justice et la protection du peuple. Cependant, la malédiction associée à l'arme, qui pousse le porteur vers un alignement bon chaotique et une vie d'aventure incessante, signifiant que le royaume se retrouve régulièrement au cœur de conflits majeurs, tiré dans des batailles par la nature intrépide de ses dirigeants transformés. La nécessité de défendre les causes justes pourrait amener le royaume à devenir un bastion de la bonté, attirant à lui des alliés de tous horizons mais aussi des ennemis puissants opposés à ses idéaux. La gestion de cette puissance et de ses implications éthiques serait un défi constant pour le souverain et ses conseillers.

MASQUE DE JOHYDÉE (DMG.p156)

(1) Immunisation Contre les Attaques d’espionnage : le royaume est immunisé contre toutes les formes d'attaques d’infiltration, et d’attaque furtive, d’embuscade et d’espionnage.

(2) Changement d'Apparence : Le souverain ou ses agents peuvent utiliser le Masque pour prendre l'apparence d'autres personnes, facilitant les missions d'espionnage, la collecte de renseignements ou la diplomatie secrète. +25% aux capacités de voleurs. Créant des failles de sécurité dans le bastion adverse augmentant sa classe d’armure de 2 points.

(3) Déguisement Parfait : Le déguisement procuré par le Masque est si convaincant qu'il peut tromper presque tous ceux qui connaissent la personne imitée, permettant d'infiltrer des organisations ennemies ou de déjouer des complots internes sans éveiller les soupçons. Permettant aussi des enlèvements de leader, des kidnappings d’héritiers ou de consort. Ou la mise en place de changelin. (*Voir Make a King, Faiseur de Roi P.27)*

Risque de Perte d'Identité : L'utilisation prolongée du Masque porte le risque que son porteur perde sa propre identité, croyant devenir la personne qu'il imite. Cela représente un danger psychologique de schizophrénie pour les espions ou le souverain lui-même, qui pourrait perdre son sens de soi.

Impact sur un Royaume : L'intégration du Masque de Johydée dans la stratégie d'un royaume offre un avantage tactique significatif, permettant une flexibilité inégalée dans les opérations clandestines et la défense contre des menaces magiques spécifiques. Cependant, le pouvoir de changer d'apparence vient avec le risque inhérent de corruption de l'identité, mettant en péril l'intégrité morale et psychologique de ceux qui l'utilisent. Le Masque de Johydée pourrait devenir un outil clé dans la préservation de la paix et de la sécurité du royaume, à condition que son usage soit strictement régulé pour prévenir l'abus et la perte d'identité. Son influence pourrait façonner la manière dont le royaume est perçu par ses alliés et ses ennemis, ajoutant une couche de mystère et de puissance à son héritage.

MASSE DE SAINT CUTHBERT (DMG.p156)

(1) Bonus de Combat : Confère aux armées du royaume un bonus de +3 aux attaques et aux dégâts, qui s'élève à +5 lorsqu'elles sont dirigées par un Leader clerc ou un paladin de bon alignement, renforçant la puissance de ces protecteurs du royaume dans la lutte contre le mal.

(2) Capacités Spéciales : Doté des pouvoirs sacrés, destructeur de démons et de disruption, le fléau est une arme redoutable contre les forces du mal, protégeant le royaume à +4 contre des invasions démoniaques et des non-morts.

(3) Éclat Solaire : Peut projeter une explosion de lumière solaire une fois par mois, similaire à un sort de niveau 9, illuminant les ténèbres et dévastant les ennemis du royaume.

(4) Conversion : Les coups critique des armées avec le fléau peut convertir instantanément la cible (Leaders) en un fidèle de Saint Cuthbert, à moins qu'elle ne résiste avec un jet de sauvegarde en Justice, influençant les cœurs et les esprits dans le royaume.

(5) Sorts Divins : Un clerc ou paladin de Saint Cuthbert peut lancer trois fois par jour des sorts de niveau 4 à 5 et détecter les non-morts à volonté, avec la capacité de projeter protection contre le mal dans un rayon de 10 pieds une fois par jour, enrichissant la spiritualité et la défense du royaume.

Impact sur un Royaume : La présence du Fléau de Saint Cuthbert pourrait marquer une ère de renouveau spirituel et de dévotion au sein du royaume, avec une attention renforcée sur les valeurs de vérité, de justice et de foi en Saint Cuthbert. Sous l'influence de cette relique, le royaume devient un bastion de la lumière contre les forces de l'ombre, inspirant ses alliés et démoralisant ses ennemis. Cependant, la puissance du Fléau exige que ses porteurs restent fidèles aux principes de Saint Cuthbert, posant des défis moraux et éthiques dans leur quête pour équilibrer justice et miséricorde. La capacité de convertir les ennemis en fidèles peut aussi soulever des questions sur le libre arbitre et la foi véritable, mettant à l'épreuve la sagesse des dirigeants du royaume dans leur utilisation de cette arme sacrée. La construction d’abbayes, d’églises et de Cathédrales abaisse les richesses du royaume de 3d6 pièces d’or pour chaque royaume vaincu.

MONOCLE DE BAGTHALOS (P.62 L. A)

(1) Vision Véritable : En regardant à travers le Monocle, le porteur bénéficie d'une vision véritable, permettant de dévoiler les illusions, les métamorphoses et de percevoir la véritable essence des êtres et objets cachés, offrant un avantage crucial dans la détection des menaces et des intrus. Créant des failles de sécurité dans le bastion adverse augmentant sa classe d’armure de 2 points.

(2) Immunité aux Attaques de Regard : Le porteur est protégé contre toutes les attaques de regard, y compris les effets basés sur l'hypnose ou les motifs hypnotiques, renforçant la sécurité du souverain ou de ses conseillers face aux ennemis capables de manipuler ou de nuire par le regard.

(3) Rayon Destructeur : Trois fois par jour, le Monocle peut émettre un rayon de lumière orange infligeant des dégâts 6d6 à ses cibles, tout en causant une légère blessure au porteur (1d6), un outil puissant pour la défense du royaume ou dans le cadre de conflits.

Malédiction du Monocle de Bagthalos : L'artefact oblige son porteur à se remémorer et à réparer les fautes commises par le passé, ce qui pourrait conduire à des quêtes inattendues ou des aventures secondaires visant à réparer des torts, influençant ainsi la direction morale et les actions du souverain ou de ses représentants.

Impact sur un Royaume : Le Monocle de Bagthalos transforme le royaume en un lieu de justice et de rédemption, où les erreurs passées sont activement corrigées sous l'influence des réminiscences induites par le Monocle. Cet artefact encourage une culture de transparence et d'honnêteté, tout en offrant des capacités défensives et de renseignement remarquable. Cependant, la malédiction du Monocle, en obligeant le porteur à corriger ses erreurs, pourrait également mener à des distractions ou des conflits internes, surtout si les fautes à réparer concernent des décisions politiques ou des alliances passées. La gestion de l'artefact nécessiterait donc une sagesse et une introspection considérables de la part du souverain et de son entourage, et le soumet à des jets de sauvegarde sous la sagesse tous les 6 tours sous peine de nouveaux incidents dans le royaume.

ŒIL DE VECNA (DMG.p156)

(1) Vision Surnaturelle : Les armées bénéficie d'une vision dans le noir constante et de la véritable vision, révélant les illusions et les formes cachées, permettant une perception sans précédent des menaces et des secrets. Le bastion est enveloppé dans une aura protectrice, rendant ses murs impénétrables à toute attaque magique ou physique, agissant comme une véritable barrière contre les invasions et abaissant sa classe armure de 1 point.

(2) Immunité aux Attaques de Regard : L'Œil immunise contre toutes les attaques de regard, y compris les sorts de vision, protégeant le souverain des tentatives d’espionnage et de manipulation mentale ou de dommage par le regard.

(3) Domination Mentale : Permet l'utilisation des sorts Vision Aériene et Charme personne de masse trois fois par jour chacun, ainsi que charme monster et destruction une fois par jour, donnant au souverain le pouvoir de contrôler les alliés et les adversaires. L'Œil confère au souverain la capacité d'exercer une influence mentale sur ses adversaires ou sur ceux qui menacent la stabilité du royaume, qu'ils soient de puissantes entités extérieures ou des dissidents internes.

(4) Législation par la Peur : L'influence maléfique de l’Œil se manifeste dans les lois et décrets du royaume, où la peur et la loyauté sont imposées non pas par le respect, mais par le pouvoir absolu et la menace d'annihilation. Augmente la loyauté des armées de 10% mais abaisse les points de vie du royaume de 3d6

Corruption Morale : Un personnage non-maléfique doit réussir un jet de sauvegarde en Charisme chaque semaine pour éviter de devenir maléfique, illustrant l'influence corruptrice de l'Œil.

Impact sur un Royaume : La possession de l'Œil de Vecna transforme radicalement la gouvernance d'un royaume, offrant au souverain une compréhension et un contrôle sans précédent sur son entourage. Cependant, l'influence de l'Œil risque de corrompre progressivement le souverain, le poussant vers des actions maléfiques en accord avec les objectifs de Vecna. La combinaison de l'Œil et de la Main de Vecna confère des pouvoirs encore plus grands (Augmentez d’un facteur 2 les pouvoirs liés à l’œil à la main) mais aussi une malédiction plus profonde, avec une compulsion à détruire la Sword of Kas et à invoquer Vecna sur Oerth. Cette dualité représente une puissance quasi inégalée, mais à un coût moral et éthique potentiellement désastreux, posant un dilemme sur l'utilisation responsable de tels artefacts.

ŒIL OMNISCIENT DE YASMIN SIRA (P.64 L. A)

(1) Protection Contre le Mauvais Œil : Le porteur bénéficie d'une protection continue contre le mauvais œil, renforçant la défense du royaume contre les malédictions et tous les sorts d’enchantements.

(2) Non-Détection et Vision Véritable : Assure l'anonymat du porteur tout en lui conférant la capacité de voir à travers les illusions et les déguisements, crucial pour déjouer les complots et reconnaître les véritables intentions des alliés et des adversaires permettant d'infiltrer des organisations ennemies ou de déjouer des complots internes sans éveiller les soupçons. Permettant aussi des enlèvements de leader, des kidnappings d’héritiers ou de consort. Ou la mise en place de changelin (En accord avec l’alignement du suzerain)

TRÉSOR (RELIQUES)

(3) Apparence Altérée et Changement de Forme : Permet au souverain ou à ses émissaires de se transformer ou de modifier leur apparence pour des missions d'espionnage ou pour échapper à la détection, augmentant de 20% les facultés de voleurs du royaume.

(4) Invisibilité au mal : Offre une invisibilité spécifique des armées contre les créatures mauvaises, protégeant les armées lors de leurs voyages dans les régions infestées par ces êtres.

Malédiction de l'Œil Omniscient : L'Œil reflète et amplifie les émotions du porteur, altérant progressivement sa perception de la réalité pour correspondre uniquement à ses désirs, craintes et tempérament, isolant le porteur dans un monde façonné par ses propres illusions.

Impact sur un Royaume : L'incorporation de l'Œil Omniscient dans les affaires d'un royaume pourrait initialement sembler bénéfique, offrant une protection et une perception accrues. Cependant, la malédiction associée risque de conduire à une déconnexion dangereuse entre le souverain et la réalité, où les décisions sont prises sur la base de perceptions faussées plutôt que de faits objectifs. Cette situation pourrait menacer la stabilité et l'efficacité du leadership, entraînant des conséquences imprévues pour le royaume et ses habitants.

Méthodes de Destruction Suggérées : Porté par un Dieu Aveugle : Symbolisant la nécessité de transcender la vision physique pour briser la malédiction.
Emmené au Cœur d'une Nuée Vengeresse : Nécessite une hakima volontaire, illustrant le besoin de courage et de sacrifice.
Enveloppé dans un Manteau d'Ombre : Et jeté dans le Plan Négatif, indiquant que seules des actions audacieuses et désintéressées peuvent annuler les pouvoirs de l'Œil. La gestion de l'Œil Omniscient de Yasmin Sira exige une grande prudence et sagesse, ainsi qu'une volonté de faire face aux conséquences de son utilisation et de sa malédiction.

ORACLE DE MEI LUNG (P.65 L. A)

(1) Connaissance Universelle : L'Oracle contient l'histoire de tout ce qui ne s'est jamais produit, offrant au royaume un accès inégalé à la connaissance et à la compréhension des événements passés, ce qui peut être crucial pour éviter les erreurs historiques et planifier l'avenir. Augmente de deux points le score de Pouvoir du royaume et d'un niveau le magister du royaume.

(2) Perception du Présent : La capacité de consulter les événements en cours à l'échelle mondiale permet au royaume de réagir avec une précision et une rapidité sans précédent aux crises, aux menaces ou aux opportunités émergentes. Augmente de 2d6 points de vie le royaume. Diminue de -20% les chances d'obtenir des évènements aléatoires négatifs.

(3) Aperçu de l'Avenir : Bien que les prédictions de l'Oracle concernant l'avenir soient sujettes à une certaine incertitude, elles fournissent des indices précieux qui peuvent guider les décisions stratégiques et politiques du royaume. Augmente de deux niveaux les sorts lancés par les devins et les Chronomanciens du royaume.

Limitations et Défis : Accès Restreint : L'Oracle, gardé par une secte de moines dévoués dans un monastère isolé, exige un pèlerinage ardu et dangereux, limitant son accessibilité.
Recherche Laborieuse : Trouver une information spécifique dans l'Oracle peut prendre un temps considérable, avec seulement 1 % de chances cumulables par tour d'obtenir les renseignements désirés, exigeant patience et persévérance.
Interprétation Subjective : L'Oracle révèle la vérité de manière subjective, nécessitant une interprétation prudente pour éviter des malentendus qui pourraient conduire à des actions erronées.
Impact sur un Royaume : La possession de l'accès à l'Oracle de Mei Lung représente un atout majeur pour un royaume, promettant une ère de prospérité fondée sur la connaissance et la prévoyance. Cependant, le défi d'accéder et d'interpréter l'Oracle, ainsi que le voyage périlleux requis, impose une grande responsabilité. Les dirigeants doivent user de sagesse pour interpréter correctement les enseignements de l'Oracle et appliquer ses leçons de manière éthique et judicieuse. La quête pour consulter l'Oracle pourrait également devenir une épopée légendaire, réunissant des héros de tout le royaume pour surmonter les obstacles et découvrir les secrets de l'univers consignés par Mei Lung.

ORBES DES DRAGONS (DMG P.156)

(1) Domination des Dragons : Le porteur d'un Orbe peut dominer les dragons de sa variété spécifique, forçant ces créatures à obéir à ses commandements, ce qui peut être utilisé pour créer (Si besoin voire armée une armée volante de type IV pour le royaume. Si le souverain est de niveau 10-15 armée de jeunes dragons et de 16-20 vénérables 1 seule fois (*Voir Renfort manuel du joueur II).*

(2) Caractéristiques du Dragon : L'Orbe confère au porteur les bonus de +3 à la CA, ainsi qu'une immunité à son souffle destructeur, renforçant considérablement la défense personnelle du souverain ou de son armée.

(3) Souffle de Dragon : Le porteur peut utiliser le souffle du dragon contenu dans l'Orbe trois fois par jour, offrant une puissante arme offensive au service du royaume. (Dégâts suivant la race du dragon voire *Manuel des Monstres I P.35-39*)

(4) Communication entre les Orbes : Les possesseurs des Orbes peuvent communiquer entre eux, ce qui peut être utilisé pour coordonner des stratégies défensives ou diplomatiques à grande échelle.

(5) Détecter les Dragons : L'Orbe informe le porteur de la présence de dragons dans un large rayon, permettant au royaume de se préparer ou de négocier avec ces créatures.

(6) L'artefact accorde une augmentation de 2 points à l'élément Feu du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

Effets Néfastes et Malédiction : Ennemi des Dragons : L'utilisation de l'Orbe attire l'animosité éternelle de tous les dragons, mettant potentiellement le royaume en danger de représailles. Transformation et Possession : L'Orbe cherche à transformer son maître en dragon de sa propre couleur, risquant de perdre l'individu au profit de l'esprit draconique de l'Orbe.

Impact sur un Royaume : Les Orbes de Domination des Dragons pourraient transformer un royaume en une puissance avec laquelle il faut compter, capable de dominer les cieux avec l'aide des dragons. Cependant, le risque de représailles de la part des dragons libres, ainsi que la malédiction inhérente à l'Orbe, qui pourrait finalement coûter au souverain sa propre humanité et son royaume, ne doivent pas être sous-estimés. La gestion de tels artefacts exige une sagesse et une prudence considérables, équilibrant le pouvoir qu'ils confèrent avec les risques qu'ils représentent pour le porteur et son royaume. La légende de l'Orbe pourrait aussi inspirer des quêtes héroïques visant à sécuriser ou à neutraliser ces artefacts, afin de protéger le royaume de leurs influences potentiellement destructrices.



ORGUE MYSTIQUE DE HEWARD (DMG P.156)

L'orgue mystique de Heward, malgré les épreuves du temps qui ont rendu certains de ses tuyaux muets et certaines de ses touches et arrêts inopérants, détient toujours le pouvoir de tisser des enchantements majestueux lorsque joué avec maîtrise (nécessitant une réussite à la performance d'organiste). Le possesseur de cet instrument bénéficie d'un bonus de charisme de +1 et peut, sans même jouer de l'orgue, comprendre toutes langues et parler en langues à volonté, imitant ainsi les sorts de compréhension des langues et de langues.

Cependant, la véritable puissance de l'orgue se révèle à travers la diversité infinie d'effets magiques qu'il peut produire, chaque combinaison de notes et d'arrêts invoquant un sortilège différent.

Sonnerie de Mort : Jouer une mélodie macabre capable de terrifier les ennemis, leur infligeant une peur intense comme le sort terreur.
Harmonie Céleste : Une symphonie qui inspire et revitalise, offrant à ceux qui l'écoutent un renouveau d'énergie semblable au sort régénération.
Écho des Anciens : Un air ancestral qui invoque l'esprit des héros passés, conférant sagesse et conseils comme si le sort connaissance des légendes était utilisé.
Chant des Éléments : Une composition vibrante qui permet de manipuler les éléments naturels, simulant les effets de sorts comme contrôle du climat ou mur de feu.
Les mauvaises interprétations ou les erreurs dans le jeu de l'orgue peuvent déclencher des effets néfastes, allant d'une simple cacophonie à des

conséquences dévastatrices. Voici quelques exemples d'échecs critiques et leurs résultats inspirés par des sortilèges de malédiction ou de chaos :

Dissonance Chaotique : Une suite d'accords discordants provoquant confusion et désordre, similaire au sort confusion.
Brisure Mélodique : Un arrêt brutal dans la musique, générant une onde de choc qui affaiblit les structures alentour, équivalent au sort secousse.
L'orgue de Heward est un artefact de puissance incommensurable, capable de bénir ou de maudire, de construire ou de détruire, selon la volonté et l'habileté de son joueur. Il incarne la magie brute, canalisée à travers la musique, un instrument qui défie le temps et les frontières entre les mondes.

PIÈCE DE JISAN LA GÉNÉREUSE (P.82 L. A)

(1) Prospérité Constante : La possession de la Pièce garantit des récoltes abondantes, un commerce florissant, et la multiplication du bétail, insufflant une ère de richesse et d'abondance inégalée au royaume. Augmentant de 3d6 les richesses du royaume.
(2) Influence Bienveillante : Le souverain, inspiré par l'esprit de Jisan, peut invoquer les sorts de croissance végétale et de suggestion à volonté, ainsi que contrôle du climat une fois par mois, permettant une gestion harmonieuse des ressources naturelles et des relations sociales. Augmente de 3d6 les points de vie du royaume

Fortune Aléatoire : La Pièce accorde également des pouvoirs de bonne fortune et de puissance personnelle, amplifiant la chance et les capacités du souverain ou de ses conseillers dans la réalisation de leurs objectifs.
Malédiction et Responsabilité : Avertissement contre la Cupidité : L'usage de la Pièce pour l'auto-enrichissement ou le pouvoir personnel conduit à une malédiction de faim insatiable, symbolisant le danger de la cupidité et la nécessité de la générosité.

Partage Obligatoire : Pour éviter la malédiction, le possesseur doit utiliser la Pièce dans un esprit de partage et de bienveillance, sans recherche de gain personnel Les trésors, artéfacts, Reliques ou tout autre objet devront être donné au royaume.

Impact sur un Royaume : La Pièce de Jisan a le potentiel de transformer radicalement un royaume, le menant vers une prospérité durable et une harmonie sociale. Son pouvoir encourage le dirigeant et ses sujets à agir avec noblesse et générosité, renforçant les liens communautaires et établissant une culture de partage et de soutien mutuel. Cependant, le pouvoir de la Pièce exige une grande sagesse et un cœur pur de la part de son détenteur, rappelant que la vraie richesse réside dans les actes de générosité et d'altruisme. La malédiction associée sert de contrepoids, assurant que la Pièce change de mains avant que la corruption ne prenne racine, et maintient ainsi un cycle de bienveillance à travers les âges.

PIÈCE PHILOSOPHALE (DMG 197)

(1) Richesse et Prospérité : La capacité de transmutation de la Pierre peut être utilisée pour enrichir le trésor royal ou financer des projets d'envergure pour le bien-être du peuple, comme des constructions, des améliorations des infrastructures ou des aides sociales. Augmente de 3d6 les po du royaume.
(2) Renaissance des Héros : L'huile de vie offre une chance de résurrection véritable pour les héros tombés tous les ans, permettant le retour d'1d4 ministres ou des leaders du royaume, renforçant ainsi la continuité et la stabilité.

Risques et Restrictions Instabilité du Mercure : La nature éphémère du mercure magique limite les opportunités de transmutation et de résurrection, imposant une fenêtre d'action étroite et des décisions rapides.
Tentation de la Cupidité : Le potentiel d'enrichissement rapide peut attirer des convoitises, menaçant la sécurité du royaume par des conflits internes ou des invasions externes motivées par le désir de posséder la pierre. Augmente le jet de sauvegarde de +2 d'invasion et de guerre.
La Pierre Philosophale, avec ses pouvoirs de transformation et de résurrection, symbolise un double tranchant de bénédictions et de défis pour un royaume. Elle nécessite une gestion sage et éthique pour exploiter son potentiel sans succomber aux dangers de la corruption ou de la déstabilisation sociale. Son utilisation soulève des questions sur la nature de la richesse, la valeur de la vie et les limites du pouvoir humain.

PIERRE DE LA MORT (P.83 L. A)

(1) Capacités Nécromantiques : La Pierre confère à son possesseur (Suzerain ou Magister) les compétences d'un nécromancien, lui permettant de connaître et de lancer tous les sorts de nécromancie appropriés à son niveau. Cela inclut la manipulation des morts les rituels, des malédictions et des énergies de la mort.

(2) Dualité de Classe : Si le porteur possède déjà des capacités magiques, la Pierre lui permet d'accéder à un arsenal de sorts doublé, focalisé sur la nécromancie, renforçant son pouvoir dans cette sombre discipline sans sacrifier ses compétences originelles.
(3) Malédiction du Sacrifice : Pour maintenir ses pouvoirs, le lanceur de sort doit modifier volontairement son alignement en mauvais chaotique et un leader du royaume (Au hasard) doit être offert en sacrifice et transformé en zombie chaque année (12 tours), sous peine de voir l'artefact disparaître, reflétant la nature parasitaire et cruelle de la Pierre.

Méthodes de Destruction Suggérées
Flammes de la Vérité Pure : Une incinération par ces flammes sacrées pourrait purifier l'artefact de son mal.
Sacrifice Divin : Utiliser la Pierre pour porter un coup fatal à une divinité de la mort pourrait annuler sa malédiction.
Cadeau de Vie : La donner à une entité n'ayant jamais connu la vie peut être l'acte final de rédemption pour cet artefact maléfique. La Pierre de la Mort représente un dilemme moral profond pour ceux qui la trouvent. Ses pouvoirs, bien que séduisants, s'accompagnent d'un coût élevé, non seulement pour le porteur mais pour l'ensemble de son entourage, soulignant les thèmes de la corruption, du sacrifice, et de la rédemption qui sont au cœur de nombreuses légendes et récits.

PLUME DE KUROTH (DMG P.157)

(1) Diplomatie Sans Faille : Le souverain ou le grand diplomate armés de cette capacité, négocie sans entraves linguistiques, comprend des traités anciens ou des artefacts dans n'importe quelle langue, assurant une communication parfaite et des accords diplomatiques avantageux. Abaisse les sauvegardes d'invasion monstre ou guerre de 2 points.
(2) Éducation et Culture : L'accès temporaire à la lecture et à l'écriture pour les illettrés initie une renaissance culturelle, permettant à tous les citoyens de participer pleinement à la vie intellectuelle et culturelle du royaume. Augmente de 2 points la Culture du royaume 2d6 les points de vie du royaume.
(3) Transformation du Paysage : L'artefact accorde une augmentation de 2 points à l'élément Air du royaume tant que la relique est présente sur le territoire Des souhaits majeurs annuels sont utilisés pour enrichir les terres agricoles, découvrir des ressources naturelles cachées ou même changer la géographie pour favoriser la défense ou le commerce. Ce qui permet d'augmenter de 3d6 les revenus du royaume.

(4) Justice et Vœux : La plume sert à rétablir la justice, en réparant des torts passés ou en répondant aux besoins des citoyens les plus démunis, manifestant ainsi une bienveillance royale tangible. L'alignement du royaume s'oriente vers le bien d'un rang.
(5) Chroniques et Cartographie : La capacité à retranscrire et dessiner avec une précision extrême est utilisée pour créer des archives historiques infaillibles ou des cartes d'une précision inégalée, renforçant le savoir et la stratégie militaire du royaume. Augmentant les dégâts des armées de 2 points.
(6) Art et Culture : Encourage la création d'œuvres d'art et de littérature d'une beauté et précision sans précédent, favorisant ainsi l'épanouissement culturel et artistique du royaume. Augmente l'ajustement de culture de 1 point.

La présence de la Plume de Kuroth dans un royaume incarne un double tranchant, offrant des moyens presque illimités pour le bien-être et l'avancement de la société, tout en posant des défis éthiques et moraux sur l'usage de son pouvoir. Les dirigeants devraient donc exercer une grande prudence et sagesse dans son utilisation, veillant à ce que les souhaits formulés reflètent véritablement le bien commun et non des désirs égoïstes ou à courte vue qui pourraient entraîner des conséquences inattendues.

PUISSANT SERVITEUR DE LEUK-O (DMG p.158)

(1) Force de Siège Décisive : Avec sa capacité à infliger des dommages comparables à ceux d'un bélier ou d'un treuil, le Serviteur devient l'arme ultime lors de sièges, comparable à une artillerie de type IV il est capable de briser les fortifications ennemies avec facilité, abaissant la classe d'armure de 3 points.
(2) Forteresse Mobile : Son utilisation comme moyen de transport fortifié offre une mobilité et une protection sans précédent aux dirigeants ou aux armées du royaume avec une classe d'armure de -3 avec cet engin.
(3) Arsenal Magique : Doté de sortilèges destructeurs comme main écrasante de Bigby ou désintégration, le Serviteur peut changer l'issue de batailles majeures, servant d'élément 'solo' d'égalisateur même contre des ennemis supérieurs en nombre.
Risques et Restrictions : Soif de Combat : La tendance du Serviteur à inciter à la rage de bataille représente un risque de perte de contrôle, transformant potentiellement un atout défensif en menace pour ses alliés et son propre royaume. Appétit pour l'Énergie Magique : Son fonctionnement consomme une énergie considérable (300po/tour), limitant son utilisation prolongée et nécessitant des périodes de recharge où le Serviteur est vulnérable.
Impact sur un Royaume : Le Puissant Serviteur de Leuk-O pourrait symboliser une ère de suprématie militaire pour le royaume qui le maîtrise, mais aussi incarner une épée de Damoclès, sa soif de destruction menaçant de se retourner contre ses maîtres. La gestion éthique et prudente de cet artefact pourrait devenir un thème central de la campagne, obligeant les personnages à peser les bénéfices immenses contre les conséquences potentiellement catastrophiques de son emploi.

PSYCHOMETRON. DE NERAD (P.89 L.A)

(1) Aura de Télépathie : L'aura du Psychométron, étendant ses bénéfices psioniques à un rayon de 150 mètres, fortifie les défenses mentales du royaume contre les intrusions et manipulations psioniques ou magiques ennemies.
(2) Réceptacle de PFP : Avec sa capacité à stocker et régénérer des points de force psionique, le Psychométron sert de catalyseur pour des projets de grande envergure, permettant la réalisation de constructions psioniques ou la guérison de masse. Augmente les points de vie des armées d'2d6.
(2) Protection contre la Profanation : Sa capacité à préserver la terre des effets dévastateurs de la magie profanatrice est un atout dans la lutte contre la désolation écologique, favorisant la revitalisation et la préservation des terres arables du royaume. Augmente les ressources en or du royaume de 2d6 pièces d'or.

Risque de Possession : La personnalité indissociable de Nerad intégrée à l'artefact représente un risque de possession pour le porteur, poussant à des actions radicales contre l'esclavagisme et l'oppression, ce qui pourrait entraîner le royaume dans des conflits majeurs avec des ennemis mauvais.
Mission Libératrice : La propulsion vers la libération des opprimés et la chute des tyrans implique des défis monumentaux, possiblement au-delà des capacités

Actuelles du royaume, requérant une préparation et une alliance stratégique approfondies.
Méthodes de Destruction Suggérées
Enfouissement par Tremblement de Terre : La nécessité d'un tremblement de terre pour avaler l'artefact suggère un acte de pouvoir naturel ou psionique majeur pour mettre fin à son influence.
Obscurité Totale : Le maintien du Psychométron dans l'obscurité absolue pendant 99 ans évoque un isolement prolongé de la source de son pouvoir, la lumière et la vie, comme ultime recours pour neutraliser sa puissance.
Le Psychométron de Nerad offre un potentiel de transformation et de protection pour un royaume, tout en imposant des choix moraux et stratégiques complexes sur la manière de canaliser et contrôler ses pouvoirs.

ROSSIGNOL MERVEILLEUX DE LA REINE ELHISSA (DMG P.157)

(1) Harmonie et Protection : Les chants et rayons magiques du Rossignol peuvent fortifier les défenses du royaume contre les intrusions magiques et maintenir la santé et le bien-être des habitants. Augmente les points de vie de 2d6 du royaume et absorbent 20% des dégâts fait au bastion chaque tour.
(2) Communication et Entente : La capacité de parler avec les animaux et de comprendre toutes langues favorise la diplomatie et l'entente entre les différentes créatures et peuples du royaume. Augmente de deux niveaux le grand diplomate.
(3) Bénédictions et Guérisons : Les pouvoirs de *bénédiction* (Bonus aux armées 1d4 aux dégâts, de *restauration* et de *charme de masse* peuvent soutenir les efforts de guerre du royaume pour maintenir la paix et aider les nécessiteux.

Paranoïa du Propriétaire : L'effet secondaire de possession de l'artefact - une paranoïa croissante – mène à des décisions isolées et dangereuses pour le royaume, mettant en péril les relations avec les alliés et les citoyens.
Double Tranchant des Pouvoirs : L'usage des pouvoirs en combinaison pour tisser des sorts puissants demande une maîtrise et une sagesse élevées pour éviter des conséquences imprévues ou désastreuses.

SABRE DE L'ASTRE NOIR (P.91 L. A)

(1) Maîtrise Maritime : L'artefact accorde une augmentation de 2 points à l'élément Eau du royaume tant que la relique est présente sur le territoire. Ainsi qu'une compétence parfaite dans tous les aspects de la navigation et des opérations maritimes, renforçant potentiellement la flotte d'un royaume et améliorant ses armées d'un niveau / type et d'exploration et de commerce. Augmente de 1d6 po par tour les finances du royaume.
(2) Protection et Obscurité : Avec la capacité d'invoquer les ténèbres, le sabre peut servir de moyen de dissimulation stratégique lors de batailles navales ou pour échapper à des ennemis puissants. Abaisse la CA du bastion et des flottes de 1 point.
(3) Aura de Combat : Les bonus de +2 conférés aux jets d'attaque, de dégâts et à la CA du porteur font de lui un champion inégalé sur le champ de bataille, inspirant les troupes et semant la peur chez l'adversaire.

Esprit de Pirate : La présence d'un esprit pirate lié au sabre peut influencer le comportement de son porteur, le poussant vers une vie de pillage et de désordre, potentiellement au détriment des objectifs plus nobles du royaume. Augmente les compétences de voleur de 10%. (Actions de guérilla)
Malédiction de la Transformation : La transformation progressive en pirate au cœur noir représente un danger moral et personnel, risquant d'aliéner le porteur de ses alliés et de sa propre nature.
Méthodes de Destruction Suggérées
Puissance de l'Armada Elfique : Une attaque coordonnée par l'ensemble de l'Armada Elfique est nécessaire pour détruire le Sabre.
Force Cosmique : La collision de deux comètes, un événement céleste de grande magnitude, est l'une des rares forces capables de broyer l'artefact.
Le Sabre de l'Astre Noir est plus qu'une arme ; c'est un héritage, un symbole de liberté et de rébellion, mais aussi un rappel des dangers de la soif de pouvoir. Son intégration dans un royaume doit être maniée avec prudence, équilibrant les avantages stratégiques et maritimes qu'il offre avec les risques intrinsèques à sa malédiction et à l'esprit qui l'habite.

SCEAU DE JAFAR AL-SAMAR (P.92 L. A)

(1) Commandement Élémentaire : Le souverain ou un héros détenteur du Sceau peut invoquer l'aide des génies pour des tâches ne relevant pas de souhaits, potentiellement modifiant le climat, façonnant le paysage ou protégeant le royaume contre des calamités naturelles. L'artefact accorde une augmentation de 1 point à tous les éléments du royaume tant que la relique est présente sur le territoire. Augmente les revenus du royaume de 3d6.
(2) Protection contre les Génies : L'effet permanent de protection contre les génies, Djinns, Daos, assure une défense contre les intrusions et maléfices de ces êtres, fortifiant les frontières mystiques du royaume.
(3) Augmentation de Puissance pour les Sha'irs : Les ministres et leader devenant maître du Sceau (Augmente de 2 niveaux) voit leurs capacités et son influence grandement augmentées, devenant des conseillers ou protecteurs exceptionnels pour le royaume.

Malédiction et Malchance : L'utilisation du Sceau attire une malchance significative sur son possesseur, résultant des machinations vengeresses des génies contrôlés. Cette malédiction peut se manifester par des accidents, des échecs ou des trahisons inopinées. Lancez les évènements aléatoires avec +10%.
Conflit Perpétuel : La possession du Sceau fait des sha'irs et des génies des ennemis acharnés, plongeant potentiellement le royaume dans un conflit ou accord constant avec ces puissantes entités. Gain (1-50) ou Attaque (51-00) d'une armée de Volante Type IV de Djinns tous les ans.
Méthodes de Destruction Suggérées
Pour annuler la malédiction du Sceau et mettre fin à sa menace, des tâches ardues doivent être accomplies, comme sa bénédiction par des prêtres dans chaque temple de Zakhara, ou des rituels impliquant l'eau de la vie, une étincelle solaire, et le cœur de la montagne. Ces épreuves soulignent la difficulté de neutraliser un artefact d'une telle envergure.

SCEPTRE À DENTS (P.93 L. A)

(1) Absorption et Stockage de Sorts : La capacité du Sceptre à emmagasiner des sorts (Jusqu'à 9) est utilisée par le magister du royaume pour préparer des défenses magiques ou pour renforcer leurs offensives dans des conflits majeurs. Emmagasine et permet d'augmenter d'un niveau les sorts que peut lancer le magister.
(2) Arme et Protection : Outre ses pouvoirs magiques, le Sceptre sert également d'arme redoutable et offre une protection supplémentaire de +4 contre les sorts de nécromancie, le rendant précieux dans la garde d'un souverain ou d'un général.

Transformation Maléfique : La possession du Sceptre entraîne une corruption progressive de son porteur vers le chaos et la malignité, représentant un danger moral et spirituel pour l'individu et potentiellement pour tout le royaume.
Vol d'Esprit : Le risque que l'esprit d'un mage vaincu prenne possession du corps du porteur du Sceptre ajoute une dimension terrifiante à son utilisation, menaçant l'intégrité mentale et physique du détenteur.
Méthodes de Destruction Suggérées
Perte de toutes les Dents : La désactivation du Sceptre après la chute de toutes ses dents suggère une fin possible à son pouvoir, bien que récupérer ou détruire chaque dent représente un défi considérable.
Restitution des Dents : Rendre les dents à leurs propriétaires originels requiert une exploration profonde des cryptes et des tombeaux anciens, offrant une quête emplie de dangers et d'énigmes.

SCEPTRE AUX SEPT MORCEAUX (DMG p.153)

(1) La Pointe de la Clairvoyance : +1d10% à la compétence "Trouver/Éviter les pièges" pour représenter une meilleure anticipation des menaces.
Le Segment de l'Équilibre : +1 à la classe d'armure (CA) du domaine, symbolisant des défenses renforcées.
(2) La Partie de la Prospérité : Augmente les points de vie (PV) du domaine de +1d6, indiquant une meilleure santé et résilience de la population.
Le Morceau du Gardien : Ajoute un bonus de 10% aux compétences de "Négociation" ou "Menace Chantage", représentant une meilleure gestion des conflits internes et externes.
(3) Le Fragment de la Vérité : +20% aux compétences de "Tactique & Stratégie", reflétant une vision stratégique accrue pour la défense et la planification militaire.
(4) Le Tronçon de l'Ordre : Confère un bonus de +1 à la caractéristique "Justice (sagesse)" pour une meilleure application des lois et des principes de gouvernance.
(5) La Section de la Guérison : Permet de restaurer +1d6 PV par tour aux troupes ou à la population du royaume, représentant un renouveau et une guérison après des périodes de guerre ou de maladie.
Quand les segments sont combinés, des pouvoirs majeurs supplémentaires sont débloqués pour le royaume :
Deux Segments : Permet au dirigeant et à ses conseillers de "voler" au-dessus des problèmes, représenté par un bonus de +1 au "Pouvoir (intelligence)" pour une prise de décision supérieure.
Trois Segments : Ajoute +5% à la "Résistance Magique" du royaume, indiquant une meilleure protection contre les sorts et les attaques magiques ennemies.
Quatre Segments : "Contrôle des Vents" confère un bonus aux capacités offensives du royaume, comme augmente d'1d6 les dégâts des unités aériennes ou la vitesse des navires.
Cinq Segments : "Changement de Forme" peut se traduire par une flexibilité accrue dans les réponses du royaume aux crises, représentée par un bonus de +1 a toutes les "Chances de Sauvegarde".
Six Segments : "Marche du Vent" peut être reflété par une augmentation de la vitesse et de l'efficacité des communications à travers le royaume, éventuellement en améliorant la "Justice (sagesse)" ou la capacité à "Défendre contre les Conflits".
Septième Segments : "Sceau de la Souveraineté" - Ce tronçon ajoute un bonus de +2 à la "Culture (charisme)" du royaume, représentant l'apogée de la prospérité culturelle et artistique sous le règne éclairé du souverain. Ce bonus symbolise l'harmonie parfaite entre les peuples et les traditions du royaume, reflétant une ère de paix et d'entente culturelle qui attire les érudits, artistes, et diplomates des terres lointaines, enrichissant ainsi la grandeur du royaume.



SCEPTRE DES ROIS-SORCIERS (P.98 L. A)

(1) Renvoi des Attaques : La capacité de renvoyer automatiquement toute attaque magique ou psionique ciblant spécifiquement le bastion avant de doubler les dégâts infligés représente une défense sans précédent contre les ennemis utilisant la magie comme arme principale.
(2) Manipulation de la Vie : Deux fois par jour, le Sceptre peut altérer la vitalité de ceux qu'il touche, soit en drainant (Baisse d'un niveau de leader), soit en revitalisant leur essence vitale +2d6 / tour. Cette faculté peut être utilisée à des fins de guérison. Augmente de 2d6 les points de vie des du royaume. Rendant lentement le seigneur progressivement obèse.
(3) Dissipation de la Magie : Son pouvoir de dissiper la magie avec un succès automatique, et la menace qu'il représente pour l'intégrité magique des objets et des sorts, en font un outil stratégique contre les ennemis s'appuyant sur la magie.

Bannissement Divin : Chaque utilisation du Sceptre peut exclure l'influence d'une divinité du monde où réside son possesseur, perturbant profondément l'ordre religieux et spirituel.
Isolement des Fidèles : Les adeptes des divinités affectées se retrouvent privés de leurs pouvoirs et de la guidance divine, ce qui peut semer le chaos dans les sociétés fortement ancrées dans la foi. Annule les pouvoirs du grand-prêtre.
Impact sur un Royaume
L'utilisation du Sceptre des Rois dans un royaume offre un pouvoir presque absolu sur les forces magiques et divines, mais à un coût éthique et moral élevé.

Défense et Offense : Le sceptre confère une protection inégalée contre les forces magiques, tout en offrant la capacité de frapper les ennemis de manière décisive.
Déstabilisation Spirituelle : Les implications de son pouvoir de bannissement sur le tissu religieux et social d'un royaume peuvent être profondes, engendrant une période d'incertitude et de questionnement spirituel.
Méthodes de Destruction Suggérées
Mort d'un Dieu : Utiliser le Sceptre pour atteindre un dieu, bien que cette approche soit extrêmement dangereuse et probablement au-delà de la portée des mortels.
Disparition des Rois-Sorciers : La destruction automatique du Sceptre à la mort du dernier des rois-sorciers montre que son existence est liée à ces entités puissantes.
Serment Divin : Convaincre tous les dieux de s'abstenir d'intervenir dans les affaires mortelles pourrait également mener à la dissolution de l'artefact.

SCEPTRE D'ORCUS (DMG p.157)

Agissant comme une masse d'armes impie +6, la Baguette confère une protection constante contre le bien à son porteur. Son contact est létal pour toutes les créatures vivantes qui ne réussissent pas un jet de sauvegarde de Vitalité, provoquant leur mort immédiate. Les créatures extraplanaires sont également vulnérables à ses pouvoirs mortels, risquant la mort sur leur plan d'origine ou le bannissement lorsqu'elles se trouvent ailleurs.

Pouvoirs de la Baguette d'Orcus
(1) Animation des Morts : Réveille les morts pour servir le porteur. Création d'armée mort vivante de type IV (Voir *Création de mort-vivant dominant* Niveau 8*)*
(2) : Sort par mois : *Voile de la non-vie (8),* I*mmortalité* (9) *Invocation de mort-vivant VII* (9) *Légion infernale* (9) *Maitrise des Morts-vivants (9)*
Brise âme (3/jour), Dispersion du Bien (1/jour), Peur (à volonté), Réparer les morts vivants (1/jour), Invocation de Monstres VI (1/jour) et Aura Impie (1/jour) sont d'autres capacités qui soulignent la nature profondément maléfique de cette arme.

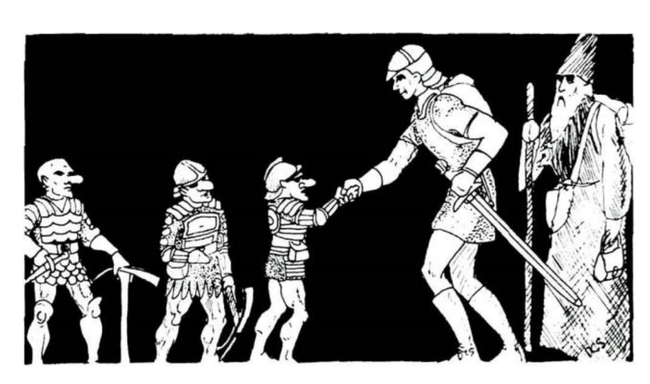
La Baguette ne peut être maniée que par ceux d'alignement maléfique, infligeant 5d6 points de dégâts aux individus de bonne ou de neutre alignement. De plus, elle exige un tribut sanglant de son porteur, le poussant à tuer un nombre de créatures équivalent à son niveau d'expérience chaque jour. La mort du porteur entraîne la damnation éternelle de son âme, absorbée et annihilée par la Baguette.
Impact sur un Royaume : La présence de la Baguette d'Orcus dans un royaume annonce une période de ténèbres et de désespoir. Son pouvoir de mort et de destruction représente une menace non seulement pour la sécurité du royaume mais aussi pour l'âme même de ses habitants. Les dirigeants et les héros doivent donc agir avec sagesse et courage pour protéger leur monde de l'influence corruptrice de la Baguette. La Baguette d'Orcus est plus qu'une arme ; c'est une entité de mal absolu qui teste la volonté, la force et l'intégrité de ceux qui s'y opposent. Son utilisation ou sa destruction pourrait bien être l'apogée d'une campagne, offrant une conclusion épique à la lutte contre les forces des ténèbres.

SCEPTRE FABULEUX (DMG p.158)

Les Sceptres de la Puissance incarnent la manifestation des forces éthiques dans l'univers, divisés en trois variantes distinctes selon les alignements du bien, du mal et de la neutralité. Adaptés à l'échelle d'un royaume, ces artefacts pourraient redéfinir les fondements même de la gouvernance, de la diplomatie et du conflit.

Le Sceptre du Mal : Transformé en un instrument de domination et de terreur, ce sceptre pourrait corrompre la terre, flétrir les récoltes et assécher les sources d'eau, maudissant le royaume qu'il touche. Sous son influence, des dirigeants autrefois justes deviennent des tyrans assoiffés de pouvoir, incapables de compromis ou de compassion, conduisant leur peuple vers des guerres de conquête impitoyables. *Double* le nombre d'attaque des armées du royaume.

Le Sceptre du Bien : Ce sceptre agirait comme un phare d'espoir, renforçant les liens communautaires et inspirant les actes de bonté et de courage parmi les habitants du royaume. Les frontières seraient protégées non seulement par des murs ou des soldats, mais par la foi inébranlable du peuple dans la bonté et la justice. Les dirigeants, inspirés par le sceptre, pourraient mener des croisades pour libérer les opprimés et apporter l'aide là où elle est le plus nécessaire. Les armées et le bastion du royaume ont leur classe d'armure abaissées de 2 points.



Le Sceptre de la Neutralité : Ce sceptre apporterait un équilibre parfait entre les forces en présence, assurant que ni le bien ni le mal ne prenne le dessus de façon permanente. Il encouragerait les dirigeants à rechercher des solutions pacifiques aux conflits, valorisant les accords mutuellement bénéfiques sur les victoires unilatérales. Le royaume, sous son influence, deviendrait un havre pour ceux cherchant refuge loin des extrêmes, un lieu où coexistent harmonieusement différentes croyances et modes de vie. Tous les points de caractéristique du Royaume sont augmentés de deux points.

Possession de multiples Spectres Fabuleux : Le contrôle simultané des trois Sceptres par une seule entité transformerait radicalement le détenteur en un être d'une puissance quasi-divine, capable d'imposer sa volonté sur le tissu même de la réalité. Toutefois, une telle concentration de pouvoir pourrait également attirer des forces cherchant à restaurer l'équilibre, déclenchant des événements qui pourraient remodeler ou même détruire des royaumes entiers. Au lieu que le multiplicateur soit de deux il serait de trois et les évènements aléatoires +30%.

SÉPARATEUR D'ÂMES (P.100 L. A)

(1) Transpossession : Ce pouvoir permet l'échange d'âmes entre deux individus, transférant les facultés mentales, psioniques, et la capacité à jeter des sorts, tout en conservant les attributs physiques du nouveau corps. Dans le contexte d'un royaume, ce pouvoir pourrait être utilisé pour infiltrer ou subvertir des positions de pouvoir, échangeant secrètement les âmes de dirigeants ou de conseillers clés avec celles d'agents ennemis. (Lancez 1d12 pour les niveaux de chaque nouveau leader si le niveau est supérieur vous pouvez effectuer l'échange)

(2) Séparation d'Âme : Ce pouvoir divise un individu en deux entités aux caractéristiques morales ou intellectuelles opposées, ce qui peut mener à des conflits internes dramatiques au sein du royaume si des figures influentes sont ainsi scindées. Les implications pour la gouvernance et la sécurité intérieure pourraient être catastrophiques, avec la possibilité de générer des factions opposées au sein même de la cour royale.

Impact Potentiel sur un Royaume : L'utilisation du Séparateur d'Âmes peut entraîner une période de grande instabilité, où les alliés peuvent soudain devenir ennemis et vice-versa, créant une atmosphère de paranoïa et de méfiance. La quête pour neutraliser ou contrôler l'artefact pourrait devenir une priorité pour le royaume, impliquant des aventures périlleuses à la recherche de moyens de contrer ses effets ou de le détruire définitivement.

SPHÈRE D'ANNIHILATION (DMG p.199)

Une Sphère d'Annihilation est un globe de noirceur totale, un trou noir dans la continuité du multivers, annihilant instantanément toute matière qui entre en contact avec elle. Elle représente un vide absolu dans le tissu de la réalité, un pouvoir qui défie la compréhension mortelle.

(1) Outil Ultime de Siège : Utilisée stratégiquement, la Sphère peut détruire des remparts, des portails, ou même des armées entières, offrant un avantage décisif de +4 à la CA lors des conflits. Cependant, le risque de perdre le contrôle de la Sphère pose une menace constante, pouvant retourner cette puissance destructrice contre le royaume lui-même.
(2) Disparition des Déchets : La Sphère sert à éliminer les déchets ou les dangers environnementaux, transformant les terres contaminées en zones saines. Néanmoins, l'erreur est humaine, et un mauvais calcul pourrait avoir des conséquences désastreuses.
(3) Menace de Dissuasion : La simple présence d'une Sphère d'Annihilation sous le contrôle d'un royaume peut servir de puissante dissuasion contre les agressions, faisant réfléchir à deux fois les ennemis potentiels avant de lancer une attaque. La première armée ennemie qui pénètre dans le royaume quel que soit son niveau est tout simplement annihilée.
(4) Destruction Incontrôlée : La difficulté de contrôler la Sphère, nécessitant des jets de pouvoir avec un malus significatif -2, représente un risque majeur d'accident catastrophique, pouvant entraîner la perte de vies innocentes ou même la destruction de parties du royaume ou rendant le roi faible d''esprit -1 en INT.
Intervention Divine Requise : La restauration des individus ou objets annihilés par la Sphère nécessite l'intervention directe d'une divinité, un prix que beaucoup pourraient trouver trop élevé pour l'utilisation d'un tel artefact.
(5) Risque d'Exposition à d'Autres Plans : L'interaction de la Sphère avec d'autres sortilèges puissants, comme le sort de portail, peut causer des ruptures spatiales menant à des conséquences imprévisibles, y compris le déplacement forcé d'individus (Gain potentiel d'une nouvelle armée pour le royaume de Type I-IV) ou d'objets entiers vers d'autres plans d'existence.

L'incorporation d'une Sphère d'Annihilation dans le tissu d'un royaume exige une grande prudence, une compréhension profonde des risques impliqués, et une volonté de faire face aux conséquences morales et éthiques de son utilisation. Un tel artefact offre une puissance presque inimaginable, mais à un coût potentiellement énorme celle de la destruction progressive de ses armées.

TALISMAN DE ZAGY (DMG p.200)

Lorsqu'un individu entre en contact avec le Talisman de Zagy, l'effet de l'artefact dépend de son charisme et de sa capacité à réussir un test de charisme avec un malus de -5. Les résultats varient grandement :
Échec au Test : Le talisman devient une pierre de poids, infligeant 5d6 points de dégâts en cas de tentative de rejet ou de destruction, avant de disparaître.
Réussite au Test : Le talisman octroie au porteur un vœu (Souhait) pour chaque tranche de 6 points de charisme, avant de disparaître après 5d6 heures ou l'utilisation d'un souhait.
Jet Naturel de "20" : Le détenteur ne peut se séparer du talisman pendant un nombre de mois égal à ses points de charisme, durant lesquels il peut formuler plusieurs vœux. Le talisman s'avère également être un détecteur de pièges mécaniques ou magiques, s'activant par une chaleur et des pulsations lorsqu'un piège est proche.
Impact Potentiel sur un Royaume : Influence sur la Gouvernance : La capacité du talisman à octroyer des souhaits (Mineurs) basée sur le charisme du porteur concentre le pouvoir entre les mains d'un leader charismatique, modifiant potentiellement les politiques et les directions d'un royaume selon les désirs de cet individu.
Dynamiques de Pouvoir : La quête pour acquérir ou contrôler le talisman engendrer des intrigues politiques, des alliances précaires, et des trahisons, car factions et individus rivaliseraient pour posséder un artefact aussi puissant.

Sécurité et Protection : La capacité du talisman à détecter les pièges offre une protection supplémentaire contre les tentatives d'assassinat ou d'infiltration, renforçant ainsi la sécurité personnelle du détenteur et, par extension, la stabilité du royaume. Abus de Pouvoir : La tentation d'utiliser le talisman pour des gains personnels ou des ambitions destructrices pose un risque moral significatif, pouvant mener à des décisions qui affectent négativement le royaume ou ses citoyens.
Dépendance et Perte : La disparition du talisman après son utilisation ou l'expiration de sa durée, laissant derrière lui un simple diamant, symbolise la nature éphémère du pouvoir et le danger de s'y attacher trop fortement.

TRIADE DE LA TRAHISON (L.A p102)

La Triade de la Trahison, un ensemble d'artefacts créé par le dieu forgeron Reorx et imprégné de l'essence d'Hiddukel, se compose d'une pièce de monnaie, d'un serre-tête en or, et d'une dague. Chacun de ces éléments est conçu pour incarner et promouvoir la traîtrise au sein du royaume qui les découvre. Voici comment ils influencent les dynamiques de pouvoir et la morale d'un royaume :

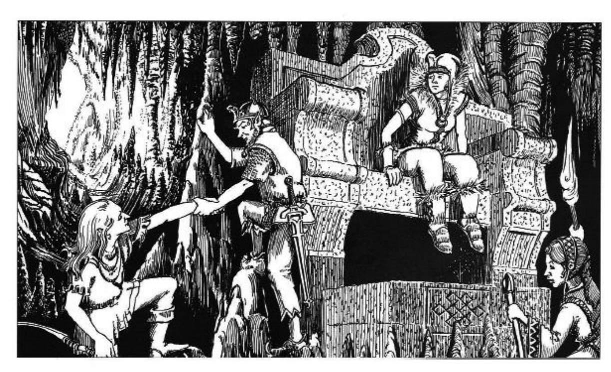
Pièce de la Chance (Cupidité)
(1) Pouvoir Constant : Cette pièce agit comme un porte-bonheur capricieux, influençant les événements mineurs de la chance avec un potentiel pour le meilleur comme pour le pire, reflétant la nature imprévisible de la fortune et de la cupidité. Modifie les richesses du royaume 01-50 +1d6 51-00 -1d6.
(2) Pouvoir Invoqué : Capable de plonger un espace dans les ténèbres éternelles ou de manipuler les volontés à travers la suggestion de masse, la pièce devient un outil pour semer le chaos discret, minant la confiance et la solidarité au sein du royaume. Offert en cadeau a un royaume adverse celui-ci perd 10 à 20% de ses points de vie.

Dague de la Vengeance
(1) Pouvoir Constant : Fonctionnant comme une dague empoisonnée de grande puissance, elle incarne la vengeance, transformant un simple différend en conflit mortel, exacerbant les rancœurs jusqu'à la destruction mutuelle +10% au événements aléatoires.
(2) Pouvoir Invoqué : La capacité de frapper avec une précision mortelle et de délivrer un poison dévastateur fait de cette dague un symbole de trahison ultime, capable d'abattre les plus forts défenseurs du royaume par la perfidie. Tue 1d4 leaders du royaume adverse sans aucune chance de résurrection.

Serre-tête en Or (Orgueil)
Pouvoir Constant : Permettant d'invoquer chaque année et de commander à une armée de créatures de type IV au choix, ce serre-tête incarne l'orgueil et la domination, poussant son porteur à aspirer à un contrôle absolu, souvent au détriment de la sagesse et de l'harmonie.
Pouvoir Invoqué : Ses pouvoirs d'injonction et de manipulation des éléments métalliques peuvent transformer les batailles et les sièges, donnant à son porteur une influence terrifiante sur le champ de bataille. Les attaques de siège bénéficient d 'un bonus de +3 au toucher et aux dégâts.

Impact sur un Royaume
Corruption Morale : L'utilisation de ces artefacts conduit inexorablement à la corruption morale du porteur et de ceux qui l'entourent, semant la discorde, l'avidité et la paranoïa au cœur du royaume. (-1d6 de points de vie)
Désintégration Sociale : La quête de pouvoir et de richesse engendrée par la Triade peut mener à une désintégration sociale, où la trahison devient monnaie courante et la loyauté une faiblesse (Abaissant de 10% la loyauté des leaders.)
Chute des Puissants : Les dirigeants et héros, séduits par les promesses de puissance, pourraient se retrouver marqués par la malédiction de ces artefacts, perdant leur charisme et leur influence, voire leur humanité.
Méthodes de Destruction Suggérées
Les méthodes pour se défaire de la Triade impliquent soit le retour aux forces divines qui les ont créées pour réparer l'erreur, soit l'utilisation de contre-artefacts symbolisant des vertus opposées. Ces méthodes requièrent des quêtes héroïques, symbolisant la lutte éternelle entre la lumière et les ténèbres.
La présence de la Triade de la Trahison dans un royaume est un présage de tumulte, offrant aux conteurs l'opportunité d'explorer des thèmes de corruption, de rédemption et de la nature véritable du pouvoir.

TRÔNE DE DIEUX (DMG p.158)



Le Trône des Dieux est un artefact de pouvoir inimaginable, sculpté dans le cœur d'une montagne majestueuse et décoré avec des incrustations d'ivoire, de métaux précieux et de joyaux. Selon la légende, ce trône aurait été utilisé par certains dieux lorsqu'ils parcouraient le monde mortel. Sa présence dans un royaume peut avoir des conséquences profondes, à la fois bénéfiques et néfastes.

Description et Pouvoirs
(1) Immuable et Inamovible : Le Trône se trouve au sein d'une vaste caverne, partie intégrante du noyau de la montagne, rendant sa localisation à la fois mystérieuse et impénétrable.
(2) Bénédictions et Malédictions : S'asseoir sur le Trône avec un désir précis peut activer ses pouvoirs magiques, octroyant potentiellement un souhait (Majeur) comme le permettrait le sortilège de souhait. Cependant, cette audace offensant les dieux, le demandeur s'expose à des répercussions malveillantes.
Impact sur un Royaume
Quêtes Divines : Les individus touchés par le Trône peuvent se voir attribuer des quêtes par les divinités, entraînant potentiellement le royaume dans des aventures ou des missions sacrées dictées par les volontés divines.
Fléaux et Tests : Les effets malveillants du Trône, allant de la perte de biens matériels (Confiscation d'objets magiques ou aléax divins) à des transformations corporelles, mettent à l'épreuve non seulement l'individu audacieux mais également le royaume qui pourrait souffrir ou se transformer suite à ces changements.
Influence Divine : L'incursion de la colère divine au sein du royaume peut altérer son destin, les dieux pouvant choisir d'intervenir directement pour corriger ou punir l'outrage fait à leur trône.
Considérations pour les Dirigeants
Pouvoir et Humilité : L'existence du Trône teste la sagesse et l'humilité des dirigeants, les incitant à considérer le véritable prix du pouvoir et les limites de leur ambition face au divin.
Désirs et Conséquences : La tentation d'utiliser le Trône pour obtenir des avantages royaux doit être mesurée contre le risque d'offenser les dieux et de subir leurs punitions, soulignant le dilemme entre désir et responsabilité.
Résonance Spirituelle : La recherche ou la protection du Trône peut devenir une quête de signification spirituelle pour le royaume, engageant ses citoyens dans une réflexion sur la place des mortels dans l'univers et leur relation avec le divin.
Le Trône des Dieux représente un élément de conte riche en possibilités narratives, offrant aux conteurs l'opportunité d'explorer des thèmes de pouvoir, de foi, et de la relation complexe entre les mortels et le divin. La découverte ou la quête du Trône pourrait être le cœur d'une grande saga, où les ambitions des personnages se heurtent à la volonté des dieux, tissant ainsi le destin d'un royaume entier.

URNE EN FER DE TUERNY L'IMPITOYABLE DMG P.154)

(1) Capturer des Créatures d'Autres Plans : En prononçant le mot de commande, l'utilisateur peut tenter 50% de chance de capturer des créatures (Armées) d'un autre plan dans le flacon, à condition qu'elle échoue à un jet de sauvegarde de pouvoir. Ce pouvoir, limité à une utilisation par mois, offre une capacité stratégique de neutraliser des menaces potentielles ou de s'allier avec des entités puissantes.
(2) Service Forcé : Ces créatures libérées en prononçant à nouveau le mot de commande peut être contrainte de servir pendant comme armée de type IV pendant toute la durée d'une bataille, offrant au détenteur du flacon un avantage temporaire significatif dans diverses situations.
Impact Potentiel sur un Royaume
Instrument de Paix ou de Guerre : L'utilisation du flacon pour capturer des entités pouvant menacer la sécurité du royaume pourrait renforcer sa position diplomatique ou militaire. Cependant, l'utilisation agressive de l'artefact pourrait aussi attirer l'hostilité de puissantes entités d'autres mondes.
Risque de Corruption : La possession du flacon impose un fardeau moral et éthique sur son détenteur, en particulier si celui-ci n'est pas de nature maléfique. La tentation d'abuser de son pouvoir peut conduire à une corruption graduelle, menaçant l'intégrité du souverain ou des conseillers du royaume.
Quête pour le Contrôle : La puissance du flacon en fer en fait un objet de convoitise, déclenchant des intrigues et des conflits pour sa possession. La quête pour sécuriser, détruire, ou exploiter le flacon peut devenir une affaire d'importance nationale.

TABLE (III.E.) 31-00 *Spécial Relique & Ritulel I*

TRÉSOR (DÉTERMINATION ALÉATOIRE 1D100 DES RELIQUES

Résultat		Rituel	Valeur
01	Amulette des rêves d'ébène	P.203	175
02-10	Arator Epée sacré de Karria	P.210	1500
11-12	Armure d'écorce	P.211	1500
13	Armure de chair	P.203	125
14-16	Armure de Grâce	P.203	80
17-20	Baguette Rugissante	P.204	850
21	Calice des merveilles	P.211	1000
22	Chariot merveilleux de Tanzil	P.211	600
23-30	Cristal d'enchantement	P.204	250
31-32	Eclat de l'abandonné	P.205	475
33	Ertmodi l'épée de la Terre de Scarn	P.216	400
34	Fahenia, l'Épée de Feu de Scarn	P.216	450
35-36	Flèche hurlante de Tanil	P.205	500
37-38	Houraka l'épée de l'air de Scarn	P.217	350
39-41	Izlander l'épée de Glace de Scarn	P.216	480
42-44	Jugement de la mère supérieure	P.219	780
46-48	L'épée Chaotique	P.215	625
49-50	La couronne de la splendeur morte-vivante	P.213	720
51-52	La dame de l'automne	P.219	275
53-54	La forge des âmes	P.217	330
55-56	La hache d'os de Gaurak	P.218	250
57-58	La hache du Rougours	P.217	800
59	La larme de Mormo	P.220	700
60	Lame cruelle	P.219	1850
61	Lance du rayon de soleil	P.205	750
62-68	Le Bras du Valeureux	N/A	1550
69-70	Le cube sorcier	P.214	600
71-75	Le hochet du roi	P.218	80
76-78	Le torturé de Vahngal	P.221	200
79-80	Les cloches de Nohn	P.212	620
81-83	Les dons du cerf	P.214	350
84-86	Livre noir de Belsameth	P.205	50
87-88	Magéli l'épée de sort de Scarn	P.217	95
89	Masque des murmures	P.206	970
90	Orde naturel	P.206	175
91	Oreille d'argent de Belsabeth	P.220	1125
92	Pierre Caillot	P.206	800
93	Pinceau du maitre	P.207	140
94	Poing de l'abandonné	P.207	550
95	Présents divins	P.207	270
96	Robe de la terre mère	P.208	350
97	Sang des titans	P.208	900
98	Shargar l'épée de l'ombre de Scarn	P.217	180
99	Soif de Sang	P.221	500
00	Sphére de la mémoire slaracienne	P.210	1500



AMULETTE DES RÊVES D'ÉBÈNE (Reliques & Rituels P.203)

(1) Capacités liées à l'Ombre : L'amulette confère à son porteur un avantage considérable dans la dissimulation et la perception, renforçant les sorts d'ombre comme s'ils étaient lancer par un sorcier de niveau 14+1d6.
(2) Protection Contre les Ténèbres : Un bonus de sauvegarde de +4 contre les effets liés aux ombres ou aux ténèbres offre une protection contre des menaces spécifiques, témoignant de la nature protectrice de l'amulette contre les forces obscures.
(3) Sort spécifique Amélioré : Améliore un sort d'ombre ou de ténèbres devenant deux fois plus puissant dans les ténèbres préexistantes.
(4) Déplacement par les Ombres : La possibilité de créer et d'utiliser des portes dimensionnelles pour se déplacer d'ombre en ombre introduit une mobilité tactique sans précédent, idéale pour les missions d'espionnage ou d'évasion. Voir (Portail des Légions Niveau 7)
(5) Intervention Divine : Drendari elle-même peut téléporter le porteur de l'amulette ou son armée une capacité qui peut se révéler être un don doublement tranchant.

Espionnage et Surveillance : Les porteurs (leaders) de l'Amulette augmentent leur capacité de voleur des 20% et sont utilisés comme des agents d'espionnage privilégiés pour Drendari, influençant indirectement les affaires politiques et militaires du royaume.
Protection Contre les Intrusions Obscures : Les avantages défensifs de l'amulette contre les forces des ténèbres pourraient être un atout majeur dans la protection contre les menaces surnaturelles ou dans les conflits contre des adversaires utilisant de telles forces.
Allégeance et Conflit : La dévotion exigée par Drendari pour le don de l'amulette peut entraîner des conflits d'allégeance pour les porteurs, particulièrement si les objectifs de la demi-déesse entrent en conflit avec ceux du royaume.
Exploitation Stratégique : Les capacités uniques conférées par l'amulette offrent des opportunités stratégiques en matière de reconnaissance, de protection et d'intervention rapide, qui pourraient être judicieusement exploitées pour le bénéfice du royaume.

ARATOR EPÉE SACRÉ DE KARRIA (Reliques & Rituels P.210)

Arator est une épée longue +4, enflammée, affûtée (Vorpale), et capable de stocker des sorts. D'apparence majestueuse avec un pommeau d'ivoire façonné à l'image d'un vieux sage, elle est douée de parole, son visage s'animant lorsqu'elle communique. Créée dans l'isolement par Dioson, elle fut retrouvée entre les mains d'un chef troll après la mort tragique du magicien, prétendument tué par des envahisseurs. Cependant, l'épée, manipulatrice et malfaisante, cachait la vérité sur sa propre nature et son influence néfaste.

(1) Attaque et Défense : En tant qu'épée longue +4, elle offre une grande puissance au combat, capable de libérer des flammes pour infliger des dommages supplémentaires 1d6 par le feu pour les armées qui la détiennent.
(2) Stockage de Sorts : Arator peut lancer des sorts comme un sorcier de 10+1d6 niveau, se concentrant sur la fourberie et le combat. Son arsenal est composé de sorts de magicien niveau 4 à 7 autrefois stockés en elle,
(3) Masquage d'Alignement : Les compétences de détection d'alignement révèlent faussement Arator comme neutre bonne, à moins d'être employées par des créatures d'un niveau ou d'une puissance considérable.

Impact sur un Royaume : Influence Secrète : Arator agit comme le pouvoir secret derrière le trône de Karria, manipulant les décisions de la quasi-immortelle Reine Tagani et étendant l'empire de manière insidieuse.
Trahison et Manipulation : La nature trompeuse d'Arator met en lumière le danger de confier le destin d'un royaume à un artefact dont les origines et les intentions sont mal comprises ou dissimulées.
Quête de Vérité : La découverte de la véritable nature d'Arator pourrait mener à une quête épique pour démasquer et contrer son influence maligne, unifiant le royaume contre un ennemi caché en son cœur.
Arator, l'Épée Sacrée de Karria, est donc plus qu'une simple arme ; c'est un personnage à part entière, dont l'histoire et les machinations peuvent tisser la toile de fond d'une saga riche en intrigues et en révélations. Pour les dirigeants de

Karria, la lutte pour se libérer de son emprise pourrait devenir le véritable test de leur sagesse et de leur force de caractère.

ARMURE D'ÉCORCE (Reliques & Rituels P.210)

(1) Capture Naturelle : Grace à l'enchevêtrement de la végétation l'armure génère une telle densité de broussaille qu'elle peut ralentir, capturer ou paralyser une armée ennemie visible suivant le niveau du druide.
(2) Harmonie avec les Druides : Pour les druides, cette armure est d'une valeur inestimable, Augmentant d'un niveau les sorts druidiques due à l'encombrement, rendant le porteur en parfaite symbiose avec la magie de la nature.
(3) Sorts Druidiques : Elle confère des capacités spéciales telles que le lancement des sorts comme un druide de niveau 14+1d6 et le Déplacement facilité et l'Absence de traces, permettant au porteur de se mouvoir et d'agir en harmonie avec les forêts et les terres sauvages. Doublant le déplacement des armées.
(4) Racines Défensives : Une fois par jour, l'armure peut s'enraciner dans le sol, offrant au bastion une stabilité et une posture défensive imparable abaissant la classe d'armure du bastion d'un point.
(5) Quintessence des Sorts : Elle offre également, une fois par jour, l'utilisation gratuite du don métamagique de niveau 9 "Quintessence des sorts", permettant au porteur d'appliquer cet effet à n'importe quel sort préparé, illustrant la connexion profonde entre le porteur, l'armure, et la magie naturelle.

Impact sur un Royaume : L'Armure d'Écorce devient un symbole de résistance contre les forces cherchant à perturber l'équilibre naturel. Son existence dans un royaume pourrait inciter à une prise de conscience accrue de l'importance de la nature et de la magie druidique dans la protection du territoire.

ARMURE DE CHAIR (Reliques & Rituels P.203)

L'Armure de Chair est une relique sinistre et contagieuse, fabriquée pendant la Guerre des Titans par les Rampants de Mormo à partir de morceaux de peau de créatures humanoïdes. Il existe cinq versions de cette armure, chacune issue de la peau d'une race différente : naine, elfique, demi-elfe, halfeline, et demi-orque. Ces armures maléfiques étaient bénies par Mormo elle-même, et trois d'entre elles étaient considérées comme perdues après la guerre. Les versions de demi-orque et de nain sont connues pour être conservées par un groupe de Sorcières Rouges dans les tunnels sous le Marais de Soporatra.

Pouvoirs et Malédictions de l'Armure
(1) Contamination et Malédiction : L'armure confère deux niveaux négatifs à tout ennemi lanceur de sort bon ou neutre qui attaquerai le royaume dès qu'elle est enfilée par un leader du royaume d'alignement mauvais.
(2) Propriétés Protectrices : En tant qu'armure de peau +5, elle offre en plus une protection supérieure à la classe d'armure de +2 a l'armée du leader qui la porte, ce qui est atypique pour une armure offrant un tel niveau de défense.
(3) Capacités Raciales : Le porteur de l'armure acquiert toutes les capacités raciales associées à la race de la peau utilisée pour fabriquer l'armure, à l'exception de la capacité linguistique. Par exemple, porter l'armure de peau elfique confère des bonus à la Dextérité, une immunité aux sorts de sommeil, entre autres traits raciaux des elfes.

Impact sur un Royaume : L'existence de l'Armure de Chair dans un royaume introduit un élément profondément perturbateur, non seulement en raison de son origine macabre et de ses effets néfastes sur les porteurs, mais également du fait de ses implications éthiques et morales. Abaisse les points de vie de 1d6.

ARMURE DE GRÂCE (Reliques & Rituels P.203)

L'armure a été initialement conçue dans les forges célestes (8) de Golthagga, destinée aux défenseurs mortels vénérant Coréahn. Au fil des siècles, Coréahn a continué à honorer des champions jugés dignes, en leur octroyant de nouvelles Armures de Grâce. Ces créations récentes, bien que parfois forgées dans des métaux différents tels que l'adamantine ou l'acier, conservent la splendeur et les pouvoirs de leurs prédécesseurs en mithril.

(1) Protection Divine : Chaque Armure de Grâce est une armure de plates +5, conférant non seulement une protection physique supérieure mais aussi des bénéfices magiques liés au matériau de sa fabrication. Protège toutes les armures du royaume et abaisse la CA des armées de 2 points.
(2) Aura et Lumière Divine : Lorsqu'elle active ses pouvoirs, l'armure émet une lumière divine semblable à celle d'une épée magique, marquant sa présence sacrée. Les forces du mal ou de l'ombre ont un malus de -4 sur ces armées. Si les armées du royaume échouent dans une attaque mais quelle réussissent un jet de sauvegarde contre « Invasion Monstre » elle peuvent relancer leur jet d'attaque.
(3) Capacités Paladiniques : L'armure accorde à son porteur des compétences spécifiques aux paladins - aura de courage, grâce divine, santé divine, et imposition des mains - comme si ces dernières étaient issues directement de la classe de personnage, amplifiant les capacités de ceux qui suivent déjà cette voie sacrée. Permet d'obtenir les sorts de clerc de niveau 4 à 6 avec le nombre par niveau du leader (Magister, Roi ou Grand prêtre comme lanceur de sort)

Porter une Armure de Grâce dans un royaume n'est pas seulement un honneur mais également une démonstration de la bénédiction divine. Son existence :
Inspire les Justes : La vue ou la présence d'un porteur de l'Armure de Grâce peut galvaniser les troupes et inspirer les citoyens à des actes de bravoure et de piété.
Renforce la Foi : Son association directe avec Coréahn renforce la foi et la dévotion parmi les fidèles, consolidant le culte du dieu à travers le royaume. Augmentant les points de vie du royaume de 2d6.
Dissuade les Forces Maléfiques : Les pouvoirs intrinsèques de l'armure, spécialement sa lumière divine et ses capacités paladiniques, peuvent servir de puissant contrepoids aux forces du mal.

BAGUETTE RUGISSANTE (Reliques & Rituels P.204)

La Baguette Rugissante est un artefact exceptionnel, un cylindre d'adamantine d'un mètre de long, vide à l'intérieur, et équilibré avec une poignée légèrement inclinée et un pommeau. Son corps, sa garde, et le pommeau sont ornés de platine et d'or, illustrant des scènes de la vie de peuples anciens, dont l'existence précède la connaissance des historiens modernes. Les capacités sont utilisables 1fois/mois.

(1) Hurlement d'Effroi (Fear) : Ce sort représente la capacité de la baguette à instiller une terreur profonde chez ceux qui entendent son cri. Aligné avec le pouvoir d'invocation des peurs les plus primitives, permet de baisser à -4 tous les jets de sauvegarde des armées ou leaders ennemis.
(2) Tempête de Tonnerre (Thunderwave) : Ce sort capture l'essence du rugissement sonore et de l'impact physique de la baguette, générant une vague d'énergie sonore explosive identique à un sort de Vague Tonitruante niveau 5.
(3) Charme de masse : La baguette permet à son utilisateur de prononcer un mot de pouvoir niveau 8 qui oblige l'armée ciblée obéir à un commandement simple. Cela s'aligne avec l'idée d'une autorité imposée par la terreur et le contrôle.
(4) Silence : La capacité de la baguette à imposer un silence absolu autour de soi représente le contrôle ultime du son, permettant à l'utilisateur de désactiver les sources de bruit indésirables ou de préparer un terrain pour une attaque surprise sans être détecté, y compris l'annulation des sorts qui ont une composante vocale (V)
(5) Renverser des Sièges : Employée dans un contexte militaire, elle peut changer l'issue de sièges ou de batailles importantes, offrant un avantage décisif grâce à sa puissance d'attaque sonore en augmentant la CA du Bastion ennemi de 2 points.

L'introduction de la Baguette Rugissante dans le tissu d'un royaume exige de la prudence. Son pouvoir, capable de décider de l'issue des conflits, implique également un grand risque : la possibilité d'une escalade des hostilités ou d'une déstabilisation de la paix fragile. Les dirigeants et héros doivent donc peser avec sagesse l'usage d'une telle arme, considérant tant son potentiel destructeur que les conséquences morales de son emploi.

CALICE DES MERVEILLES (Reliques & Rituels P.211)

Le Calice des Merveilles incarne les forces du chaos et de la transformation, doté de la capacité de réaliser les désirs les plus secrets de ceux qui osent y boire, mais souvent de manière imprévue ou tordue. Créé par Kadoum durant un moment de mépris divin, ce calice est tombé sur Terre, devenant une source de convoitise, de trahison et de transformation à travers les siècles.

(1) Réalisation des Désirs : Les individus qui consomment des liquides de ce calice voient leurs rêves les plus profonds s'accomplir (Sorts annuel de souhait mineurs), cependant, ces réalisations viennent avec des conséquences imprévues ou perverses. Par exemple, une guérison d'une maladie incurable pourrait transformer le bénéficiaire en vecteur de cette maladie, ou la quête de force surhumaine pourrait forcer le consommateur à dévorer ceux qu'il commande pour maintenir sa force.
(2) Transformation Maléfique ou Bénéfique : Selon la nature de l'individu buvant du calice, les transformations subies peuvent servir de justice poétique. Les âmes pures peuvent subir des désavantages, mais ceux-ci sont surmontables, tandis que pour les êtres maléfiques, les conséquences sont souvent ironiquement appropriées à leur nature. Augmente le niveau / type d'une armée.
(3) Glissement Chaotique : Chaque utilisation du calice pour transformer une armée impose un jet de sauvegarde de Justice. Un échec indique un glissement vers un alignement plus chaotique, accentuant l'effet de la transformation en fonction du degré de chaos de l'armée.

Impact sur un Royaume : La présence du Calice des Merveilles dans un royaume peut entraîner une série d'événements imprévisibles, relançant sans cesse les évènements aléatoires doublés et façonnant l'histoire et les destins de manière inattendue. Les dirigeants pourraient être tentés par ses pouvoirs, provoquant des bouleversements politiques ou des guerres motivées par le désir de possession ou la peur de ses conséquences. La quête du calice pourrait aussi unir ou diviser des factions, selon que les chercheurs visent à l'utiliser pour le bien commun ou pour des desseins personnels égoïstes.

CHARIOT MERVEILLEUX DE TANZIL (Reliques & Rituels P.211)

(1) Transformation et Mobilité : À son activation, le Chariot se métamorphose de sa forme miniature en un grand véhicule d'or et d'argent, tiré par deux nobles griffons. Il peut accueillir un conducteur, jusqu'à cinq passagers de taille humaine et porter 500 kilos de cargaison, se déplaçant à 18 mètres sur le sol et volant à une vitesse de 30 mètres. Dans son élan le leader augmente le déplacement de ses troupes et de son armée de 50%
(2) Défenseurs Fidèles : Les griffons tirant le chariot peuvent invoquer l'aide de leur congénère, tous disposant de la pleine vitalité décrite dans le Manuel des Monstres. Leur courage invoque une armée volante type IV de griffons si tuée remplacée après 24 heures.
(3) Protection Arcanique : Le Chariot confère une Protection contre les flèches et une Zone d'Antimagie permanentes pour ses occupants, leur offrant un sanctuaire mobile contre les assauts magiques et physiques.

Impact sur un Royaume : L'existence du Chariot Merveilleux de Tanzil dans un royaume apporte une dimension stratégique indéniable. Outre sa valeur en tant qu'objet d'art, ses capacités de transformation et ses défenses magiques en font un atout précieux dans les mains d'un dirigeant visionnaire ou d'un héros. Les légendes entourant le Chariot et son origine divine ou titanesque pourraient inspirer crainte et admiration, renforçant le prestige de son détenteur.

CRISTAL D'ENCHANTEMENT (Reliques & Rituels P.204)

(1) Amplification des Capacités : Le Cristal d'Enchantement offre aux prêtres elfes ou demi-elfes abandonnés une capacité unique d'accéder à deux niveaux supérieurs de magie divine, élargissant leur arsenal de sorts bien au-delà de leurs limites naturelles. Cela symbolise le désespoir et l'espoir mêlés de ces elfes face à l'oppression des titans.
(2) Armes Contre les Titans : Tenant le cristal, le leader mène son armée même la plus banale peut infliger (avec 18-20) des blessures critiques mortelles aux armées adverses, évoquant le pouvoir des divinités oubliées et la vengeance des races opprimées. Ce pouvoir est amplifié par la possession de multiples cristaux, et ainsi les armées qui détiendraient un autre cristal magique doublerai le nombre de ses attaques.

Impact sur un Royaume : La présence du Cristal d'Enchantement dans un royaume résonne avec des échos de batailles anciennes et de défis divins. Pour un dirigeant ou un héros, posséder un tel artefact est à la fois un honneur et un fardeau, rappelant le poids de l'histoire et la responsabilité envers les peuples et divinités du passé.



ECLAT DE L'ABANDONNÉ (Reliques & Rituels P.205)

L'Éclat de l'Abandonné, vestige d'une ère ravagée par la guerre et la trahison, porte en lui le dernier souffle d'un demi-dieu elfique trahi. Cet artefact, doté d'une histoire aussi riche que tragique, octroie à ses porteurs une part de l'héritage divin et une capacité unique à défier des ennemis apparemment invincibles, tels que les titans eux-mêmes.

(1) Amplification Divine : L'Éclat permet aux prêtres elfes ou demi-elfes, fidèles au dieu perdu, d'accéder à un sort supplémentaire par jour au choix de magie divine niveau 1d4 (6-9), brisant les chaînes de leurs restrictions magiques habituelles. Ce pouvoir incarne le désir du demi-dieu de voir ses fidèles continuer le combat en son absence.
(2) Fureur Contre les Ennemis : Les Armées de l'Éclat, elfes peuvent blesser automatiquement les armées ennemies avec des armes ordinaires, transformant chaque coup réussi systématiquement (sans bonus) en un acte de vengeance divine. Ce pouvoir ressuscite la lutte désespérée des elfes contre les titans, offrant une lueur d'espoir même dans les ténèbres de la désolation.

Impact Royal : La présence de l'Éclat de l'Abandonné au sein d'un royaume est un rappel constant de la lutte éternelle entre les dieux, leurs champions et les titans. Pour un souverain, détenir cet artefact est une bénédiction ambivalente qui apporte à la fois un pouvoir immédiat et un poids historique.

ERTMODI L'ÉPÉE DE LA TERRE DE SCARN (Reliques & Rituels P.216)

Ertmodil, l'Épée de Terre de Scarn, est un artefact qui incarne la puissance brute et inébranlable de la terre elle-même. Son pommeau, forgé d'un morceau de magma solidifié, et sa lame, évoquant les montagnes majestueuses de Scarn, sont un hommage à la force tellurique qui réside sous la surface du monde. L'artefact accorde une augmentation de 1 point à l'élément Terre du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

(1) Maîtrise Terrestre : Ertmodil se révèle être une épée de grande puissance, offrant un avantage considérable contre les ennemis souterrains. En invoquant son nom, son porteur transforme ses armées, et elle canalise l'essence même de la terre pour infliger des dommages de 2d6 supplémentaires aux armées ennemies.
(2) Vigueur de la Terre : Au combat, Ertmodil confère à son porteur une force et a l'armée qui l'accueille une vitalité surhumaines d'2d6 pv ainsi qu'une protection accrue de +1 à la CA symbolisant la stabilité et la résilience de la terre.
(3) Sorts Quotidiens : Une fois par jour, elle permet à son porteur d'utiliser un sort parmi tous les sorts de niveau 1d6 (4-9) qui manipulent la pierre ou charment les créatures souterraines, révélant son lien profond avec le monde souterrain.

Terre Sacrée (5) Griffes du Dragon de Terre (5) Élémentaire de Terre (4) Passage dans la terre (8)

Sorts Annuels : Annuellement, Ertmodil octroie à son porteur la capacité de protéger le bastion qui devient invulnérable aux attaques terrestres, de guérir de graves blessures des armées (3d6), de provoquer un tremblement de terre dévastateur 1d6 par niveau du lanceur de sort ou d'invoquer une nuée d'élémentaires de terre armées d'infanterie de type IV, affirmant sa souveraineté sur le domaine terrestre.
Impact sur un Royaume : La possession d'Ertmodil dans un royaume n'est pas seulement un atout militaire ; c'est un symbole de la connexion profonde entre le souverain et les forces élémentaires de la nature. Elle inspire les sujets et intimide les adversaires, rappelant la puissance inhérente à la terre elle-même.

FAHENIA, L'ÉPÉE DE FEU DE SCARN (Reliques & Rituels P.216)

Dotée d'un rubis éclatant au pommeau et de gravures flamboyantes le long de sa lame, Fahénia incarne la puissance destructrice et la beauté hypnotique du feu. L'artefact accorde une augmentation de 1 point à l'élément Feu du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

(1) Domination sur les Flammes : En tant qu'épée +4, sa puissance s'accentue à +6 face aux créatures des flammes, démontrant sa souveraineté sur l'élément du feu. L'invocation de son nom l'embrase, lui permettant à son leader et à son armée d'infliger des dégâts de feu supplémentaires de 2d6 à chaque frappe.
(2) Renforcement du Porteur : L'utilisation de Fahénia au combat confère des augmentations de sagesse et de constitution de +2 a son porteur, ainsi qu'un bonus significatif à la défense de -1 à la CA de son armée,
(3) Capacités Quotidiennes et Annuelles : Elle offre des capacités magiques quotidiennes et annuelles, incluant la rapidité, un bouclier de feu, Boule de feu et la capacité à charmer les créatures de feu, ainsi que des protections contre le feu et des pouvoirs de guérison et de tempête de feu, illustrant une maîtrise complète sur cet élément.
Impact sur un Royaume : La détention de Fahénia dans un royaume symbolise un pacte avec le pouvoir primordial du feu, offrant une puissance inégalée sur le champ de bataille et une protection contre les forces ennemies. Son pouvoir peut aussi être un symbole de renouveau et de purification, rappelant la capacité du feu à détruire l'ancien pour faire place au nouveau.

FLÈCHE HURLANTE DE TANIL (Reliques & Rituels P.205)

(1) Transformation en Wyverne : Lorsqu'un rôdeur aux intentions pures la décoche, la flèche se métamorphose en une armée de wyverne adulte. Ces créatures, élevées et dressées par l'archer, devient une armée volante de type II allié fidèle pour les douze heures suivantes, prête à combattre aux côtés de son invocateur avant de tenter de revenir à sa forme originelle de flèche. Il bénéficie d'un bonus de +1 à la surprise et +2 à l'initiative.
(2) Repos et Réutilisation : Après avoir repris sa forme de flèche, l'armée de wyverne doit se reposer douze heures avant de pouvoir être invoquée de nouveau. Si l'archer tente de l'appeler avant la fin de son repos, la flèche chute inoffensivement, témoignant de la nécessité de respecter les cycles naturels même dans la magie.

Considérations Stratégiques : La possession d'une Flèche Hurlante de Tanil dans un royaume symbolise une bénédiction directe de la déesse, offrant une puissance considérable sur le champ de bataille. Les dirigeants doivent toutefois user de cette arme avec sagesse, car sa puissance pourrait aussi attirer convoitise et désirs de possession. Impact sur un Royaume : La Flèche Hurlante de Tanil n'est pas seulement une arme de guerre ; elle est un symbole du lien entre le royaume et les forces naturelles et divines. Son utilisation envoie un message clair : le royaume bénéficie de la protection et du soutien des divinités elles-mêmes, une démonstration éloquente de la faveur divine.

HOURAKA L'ÉPÉE DE L'AIR DE SCARN (Reliques & Rituels P.217)

L'Épée de l'Air de Scarn est une merveille d'artisanat divin, avec son pommeau serti d'un saphir brillant et une lame gravée d'images évoquant les nuages et le vent. L'artefact accorde une augmentation de 1 point à l'élément Air du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

(1) Dominance Aérienne : En tant qu'épée +4, augmentant à +6 contre les créatures volantes, elle est un testament de la souveraineté du ciel. L'invocation de son nom enveloppe l'arme dans un mini ouragan, libérant des dégâts supplémentaires sur ses adversaires volants. L'armée qui accueille le champion ou leader qui la possède voit ses dégâts augmenter dans les mêmes proportions.
(2) Grâce Céleste : Au combat, elle accorde à son leader et à son armée une augmentation de +2 charismes et de +2 dextérités, ainsi qu'une protection significative de -1 à la classe d'armure, reflétant la liberté et l'élégance de l'air.
(3) Sorts Quotidiens : Elle confère la capacité de voler a une armée non volante comme le vent, d'élever un mur contre les assauts ennemis abaisse la CA du Bastion de 1, et d'exercer une influence de -2 au jet de protection sur les créatures volantes, illustrant son pouvoir sur l'espace aérien.
Sorts Annuels : Annuellement, elle assure une protection contre les agressions célestes, offre 1d6 sorts divins de niveau 1d6 (4-9, peut déclencher un cyclone dévastateur ou invoquer une nuée d'élémentaires d'air armée volante de type III, témoignant de la maîtrise ultime sur les cieux.

Impact sur un Royaume : La possession de l'Épée de l'Air de Scarn dans un royaume représente un lien direct avec la puissance et la majesté du ciel. Elle inspire les guerriers et les dirigeants à embrasser les qualités de perspicacité, d'adaptabilité et de suprématie aérienne.

IZLANDER L'ÉPÉE DE GLACE DE SCARN (Reliques & Rituels P.216)

Avec son diamant transparent au pommeau et ses gravures rappelant les stalactites, Izlander est l'incarnation du froid mordant et de la beauté impitoyable de la glace. L'artefact accorde une augmentation de 1 point à l'élément Eau du royaume tant que la relique est présente sur le territoire

(1) Maîtrise du Froid : Agissant comme une épée +4, elle devient une épée +6 contre les créatures du froid, affirmant sa domination sur cet élément. Sa capacité à envelopper son porteur dans une aura glaciale, infligeant des dégâts de froid supplémentaires de 2d6 aux armées, elle montre sa connexion profonde avec l'hiver éternel.
(2) Augmentation du Porteur : L'utilisation d'Izlander octroie des bonus significatifs à son leader de +2 à la dextérité et +2 à la constitution ainsi que -1 à la classe d'armure, symbolisant l'endurance et l'agilité nécessaires pour survivre dans les étendues gelées.
Capacités Uniques : Offrant des compétences quotidiennes et annuelles, telles que *rapidité*, *Mur de Glace*, et la capacité annuelle à charmer les créatures du froid, et ainsi invoquer une armée d'Artillerie de type III de géant des glaces et de yétis,ou une infanterie de type IV titans des glaces et rémoraz si le suzerain ou le leader est de niveau 13 ou plus, Izlander permet à son porteur de manipuler le froid à sa volonté, offrant protection et puissance offensive. *Triomphe de la glace (7) ou Cascade glaciaire (7)*

Influence sur un Royaume : La présence d'Izlander dans un royaume symbolise un lien indissoluble avec l'essence de l'hiver et du froid. Ses pouvoirs peuvent renforcer les défenses du royaume, repoussant les ennemis par la force glaciale tout en protégeant ses alliés des rigueurs de l'hiver.

JUGEMENT DE LA MÈRE SUPÉRIEURE (Reliques & Rituels P.219)

Forgé dans la pierre par Denev elle-même, le Jugement de la Mère Supérieure est une faux sinistre, avec une lame aussi sombre que la nuit éternelle et un manche vibrant de l'énergie d'une forêt vivante. Cet artefact incarne la loi implacable de la nature, destiné à ceux prêts à exécuter les desseins de la déesse en traquant ceux qui ont esquivé la mort.

(1) Maîtrise Innée : En tant que faux +2 affûtée, elle accorde à son porteur une maîtrise instantanée, respectant les vœux d'arme des druides. Son utilisateur peut forcer une armée adverse à refaire un jet de sauvegarde avec un DD augmenté de +2, une capacité démontrant la rigueur implacable de Denev dans l'application de son jugement. Le leader transforme alors automatiquement une armée de créatures de la nature de type II ou plus. Type II pour des leader de 1-12 III pour 13-16 et IV pour 17-20.
(2) Aide au Jugement : Le porteur peut renoncer à ses attaques d'opportunité pour octroyer un bonus de +5 sur un jet de confirmation de critique, illustrant la précision mortelle accordée par cet artefact.
(3) Annulation de Soins : Avec une action complète (un tour), le porteur peut annuler tout sort de soin que fait lors des combats l'armée ennemie, affirmant le pouvoir absolu de Denev sur la vie et la mort.
(4) Interdiction de Résurrection : Une victime tuée ou une armée anéantie par un coup critique de cette arme est irrévocablement morte (brisant la corde d'argent), incapable de revenir à la vie sauf par l'intervention d'un dieu, soulignant la finalité inéluctable du destin que Denev réserve à ses enfants désobéissants.

Impact sur un Royaume : La présence du Jugement de la Mère Supérieure dans un royaume est un rappel constant de la souveraineté incontestée de la nature et de Denev. Elle peut inspirer crainte et respect pour les lois naturelles, influençant potentiellement les politiques et les décisions pour être en harmonie avec l'environnement.

L'ÉPÉE CHAOTIQUE (Reliques & Rituels P.215)

(1) Changement de Forme (Polymorphe) : L'épée a la capacité innée de changer l'apparence des créatures d'une armée pour correspondre à l'armée préférée. Dans un royaume, cela pourrait être étendu pour refléter la nature versatile et imprévisible de l'épée, lui permettant de changer de forme non seulement en différentes armes mais aussi en différents outils ou objets nécessaires au porteur, symbolisant la capacité d'adaptation et de survie dans des environnements divers. Votre infanterie d'elfe deviendra une armée d'elfe noir. Doublant par la-même le nombre d'attaque ou votre armée volante agira comme une nuée engloutissant l'armée ennemie si celle-ci est à moins de 33% de sa vie, les victimes peuvent être ramener à la vie par un sort de *Réincarnation, Résurrection de masse ou Résurrection suprême*.

(2) Bénédiction/Curse du Chaos (Bless/Curse) : À chaque fois que l'épée est tirée de son fourreau, le sort affecte le porteur avec une bénédiction 0-50 ou un maléfice 51-00 aléatoire. Cela reflète la nature chaotique de l'épée, apportant des bénéfices imprévisibles ou des défis à surmonter, incitant à une adaptation constante de la part du porteur.
(3) Illusion de Grandeur (Greater Image) : L'épée peut projeter des illusions grandioses des sorts d'illusionniste de niveau 4 à 7 aléatoires (1-4), créant des scènes chaotiques ou des visions qui distraient ou effraient les adversaires. Cela pourrait être utilisé pour déstabiliser les ennemis ou pour camoufler les actions du porteur, ajoutant un élément de tromperie et d'imprévisibilité au combat.
(4) Portail Chaotique (Gate) : Une fois par an, l'épée permet à son porteur d'ouvrir un *Portail* (9) vers un plan aléatoire, reflétant le désir d'Enkili d'étendre le chaos à travers les dimensions. Ce pouvoir risqué met en évidence la nature potentiellement dangereuse de l'épée, capable de transporter son porteur et ses alliés dans des situations aussi bénéfiques que périlleuses.

Change progressivement l'apparence du roi et de ses ministres (leaders) du royaume en elfe noir.



LA COURONNE DE LA SPLENDEUR MORTE-VIVANTE (P.213)

(1) Renforcement des Légions Mortes-Vivantes : La couronne permet au souverain du royaume d'invoquer une armée de type II à IV suivant son niveau (8-12) type II (13-16) type III et (17-20) Type IV et de renforcer ses armées mortes-vivantes, leur conférant une résistance accrue à la classe d'armure de -1 et une puissance de combat supérieure avec 1d6 de dégât supplémentaire. Cela reflète le pouvoir de la couronne de renvoyer les morts-vivants ennemis comme un grand prêtre de niveau supérieur et de contrôler les morts-vivants avec une efficacité extrême.
(2) Aura de Souveraineté Nécromantique : La présence du souverain irradie d'une aura intimidante qui affaiblit la volonté de ceux qui s'opposent à son règne, faisant écho à la capacité de la couronne de renforcer l'autorité nécromantique de son porteur sur les morts-vivants et les créatures des ténèbres. Augmente le niveau du magister d'un niveau tout en abaissant d'un niveau les leaders ennemis.
(3) Bouclier des Âmes Damnées : Le souverain ou le Leader est protégé par un bouclier spectral formé d'âmes torturées, offrant une protection magique totale contre les attaques et les sorts dirigés contre lui. Cette protection s'apparente à la rumeur selon laquelle le porteur de la couronne ne peut pas récupérer de points de vie normalement, mais bénéficie d'une formidable défense magique.
(4) Invocation de la Cour des Ombres : Une fois par jour, le souverain peut convoquer une cour de nobles morts-vivants et d'esprits, de fantôme, de spectre pour tenir conseil, leur demandant conseil ou les envoyant accomplir des tâches en son nom. Cela illustre la maîtrise de la nécromancie et le contrôle exercé sur les morts-vivants. Ces pouvoirs adaptés captent l'essence de la Couronne de Splendeur Morte-Vivante en se concentrant sur l'amplification de la nécromancie, la protection surnaturelle, et le commandement des morts-vivants, tout en les rendant pertinents pour la gouvernance et la protection d'un royaume.



LA DAME DE L'AUTOMNE (Reliques & Rituels P.219)

(1) Maîtrise des Éléments Naturels : La lame d'Automne accorde au souverain du royaume la capacité de contrôler le climat et les éléments naturels à grande échelle, lui permettant d'invoquer des tempêtes, des éclairs, ou des conditions climatiques favorables pour l'agriculture ou défavorables pour les ennemis du royaume. Permet au grand prêtre l'accès aux sorts de druide de son niveau.

(2) Protection Énergétique du Bastion : Grâce à la lame, le souverain peut instaurer une barrière magique qui absorbe les 10 premiers points de dégâts issus d'attaques élémentaires (feu, froid, acide, électricité, son) dirigées contre les structures ou les habitants du royaume, offrant ainsi une résistance supplémentaire de 5 points aux attaques magiques ou naturelles.

(3) Convocation d'Alliés de la Nature : La capacité de la Lame d'Automne à convoquer des alliés naturels est transformée en une capacité pour le souverain de rassembler des créatures et esprits de la nature en défense du royaume, permettant de former des armées de créatures alliées ou d'obtenir l'aide des esprits naturels dans des moments cruciaux. Voir *Soldats de la nature* Niveau 7

(4) Harmonie avec la Nature : La présence de la Lame d'Automne au sein du royaume assure une harmonie naturelle, où les habitants bénéficient d'une liberté de mouvement à travers les territoires sauvages et d'une capacité à passer inaperçus parmi les forces naturelles, renforçant la dissimulation du royaume contre les intrus et les espions. Augmente les richesses et les points de vie du royaume d'1d6.

(5) Purge et Renouveau : Le pouvoir de "Dissipation Suprême" permet au royaume à se purger de toute corruption magique ou influence négative (tout événement dangereux ou catastrophique est retiré) , symbolisant un renouveau périodique qui assure la prospérité et la pureté du royaume sous la protection de la Lame d'Automne.

LA FORGE DES ÂMES (Reliques & Rituels P.217)

(1) Immortalisation des Héros : 1d4+2 âmes des plus grands héros et guerriers du royaume peuvent être volontairement fusionnées avec des structures ou des monuments significatifs, leur permettant de continuer à protéger le royaume sous une forme de statues colossales. Ces structures 'Solos' de 16HD aident le bastion à devenir impénétrable ou des sanctuaires de guérison, reflétant la force et l'esprit des âmes qui y résident.

(2) Création d'Armes Légendaires : La Forge des âmes permet la construction de toutes les forges dans le royaume sans classe de dirigeant, jet de construction, ou prérequis dans la limite de construction du royaume. Elles permettent la fabrication d'armes et armures magiques sans le coût habituel en pièces d'or, renforçant ainsi l'arsenal du royaume avec des équipements imbues de la bravoure et de l'esprit combatif des volontaires. Ces objets ont des propriétés uniques, inspirées des traits et des histoires des âmes qui les habitent.

(3) Gardiens Éthérés : Les âmes intégrées dans la forge peuvent également se manifester en tant que protecteurs éthérés du royaume, offrant une armée volante intangible de Type I-IV selon le niveau du suzerain ou Magister de soutient assistance en temps de besoin. Ces esprits patrouillent les frontières du bastion ou veillent sur des lieux sacrés, apportant leur sagesse aux dirigeants et leur protection aux habitants en étant insensible aux illusions.

(4) Sanctification du Territoire : La présence de la Forge des âmes et de ses créations sanctifie le territoire du royaume, rendant la terre stérile pour les forces des ténèbres ou les envahisseurs malveillants. Les terres cultivables pourraient devenir plus fertiles, et les lieux de pouvoir magique pourraient être renforcés, reflétant le sacrifice héroïque des âmes volontaires. Augmente de 1d6 les points de vie du royaume.

LA HACHE D'OS DE GAURAK (Reliques & Rituels P.218)

La Hache d'os de Gaurak, forgée dans la violence et baignée dans la malveillance, est une manifestation de la puissance sombre et destructive qui peut façonner les destins au sein d'un royaume. Son essence imprégnée de venin et de magie infernale représente une arme non seulement sur le champ de bataille mais aussi dans les luttes de pouvoir au sein des cours sombres ou des conseils de guerre.

(1) Tyrannie de la Force : La capacité de la hache à augmenter la force de son porteur se traduit au niveau du royaume par le renforcement des armées et des gardes personnels du souverain, les rendant plus brutaux et impitoyables (+1d6 de dégâts pour toutes les armées du royaume. Cela dissuade les rébellions ou écraser les opposants avec une efficacité terrifiante. Augmente de 2d6 les points de vie du royaume mais baisse la caractéristique de Justice de 1 point.

(2) Venin de la Décrépitude : La malédiction de la hache qui affaiblit les victimes se manifeste à l'échelle du royaume par une corruption rampante qui sape la santé et la vigueur des terres ennemies. Les cultures flétrissent, et les maladies se répandent plus facilement, affaiblissant les royaumes adverses de l'intérieur. Les richesses du royaume ennemi baisse de 2d6 po par tour et les armées ennemis sont empoisonnées en perdant 1 point de vie par tour de combat.

(3) Ombre Infernale : Les dégâts infernaux infligés par la hache se transforme en une capacité à invoquer des fléaux ou des catastrophes naturelles sur les terres ennemies ou sur celles de ceux qui défient l'autorité du porteur, reflétant la malveillance et la destruction inhérentes à l'arme. Lancer pour le royaume ennemi des événements aléatoire à +30%.

(4) Malédictions et Contagions : La capacité de la hache à lancer des sorts mensuels de contagion et de flétrissure se traduit par la capacité du royaume à répandre des malédictions ou des épidémies parmi ses ennemis, affaiblissant les armées adverses avant même que la bataille ne commence. Voir 1d4 sorts de sorcier niveau 4 à 6. (1d6 1-2(4) 3-4(5) 5-6(6))

(5) Famine de la Charogne : L'effet compulsif de la hache à développer une faim pour la charogne se manifeste dans une faim métaphorique au sein du royaume, une soif insatiable de conquête et de destruction qui pousse le royaume à engloutir et à assimiler les terres autour de lui sans égard pour la vie ou la prospérité. Augmente l'égo de 1 point. Mais fait glisser l'alignement des dirigeants d'un rang vers le mal ou le chaos.

LA HACHE DU ROUGOURS (Reliques & Rituels P.217)

La Hache du Rugours, une relique née des légendes et de la sauvagerie des terres du nord, s'incarne comme un symbole de force brute et d'indomptabilité. Adaptant ses pouvoirs uniques au niveau d'un royaume, cette hache ne serait pas simplement une arme de guerre mais un étendard sous lequel se rallier, inspirant et renforçant les peuples face aux adversités.

(1) Championnat de l'Esprit Sauvage : La tradition voulant que le nouveau porteur de la hache soit choisi à travers un combat singulier contre l'esprit d'Hyrendor pourrait se transformer en un rite de passage pour les leaders du royaume, où le "combat" contre l'esprit de l'ancien héros symboliserait la capacité à surmonter les défis internes et externes, solidifiant ainsi le droit de gouverner. Augmente le niveau des leaders, Général, Conseiller, et Gardien.

(2) Ralliement Chaotique : La présence de la hache au sein d'un royaume inspire un sentiment d'unité et de liberté parmi ses habitants, encourageant une forme de gouvernance moins rigide mais plus adaptative et réactive aux besoins du peuple, reflétant l'alignement chaotique neutre de l'arme. Augmente d'1d6 les points de vie du royaume.

(3) Protection contre les Eléments : La capacité de la hache à absorber les dégâts dus au froid s'étend à protéger les terres du royaume contre les rigueurs climatiques extrêmes, permettant la prospérité même dans des conditions qui auraient autrement entraîné des récoltes perdues ou des souffrances. Diminue d'1d6 les attaques élémentaires faites au bastion ou aux armées.

(4) Force de la Nature : Les runes de Denev et d'Enkili gravées sur la hache symbolise un lien profond avec les forces naturelles, permettant au royaume de bénéficier de récoltes abondantes, de forêts luxuriantes et d'une faune vigoureuse, renforçant ainsi l'économie et la défense du royaume. Augmente de 1d6 les richesses du royaume et prévient aussi de l'apparition de nouveaux Dieux dans le royaume ainsi qu'un nouveau clergé qui leur sont affiliés.

(5) Arme du Peuple : La nature intelligente de la hache, avec ses attributs de personnalité, se manifeste dans un conseil de sages ou une entité protectrice veillant sur le royaume, guidant les décisions avec sagesse et intuition, et protégeant le peuple contre les menaces internes et externes. Abaisse tous les jets de protection du royaume de 1 point.

En s'appuyant sur le riche passé de la Hache du Rugours et ses pouvoirs uniques, un royaume pourrait donc non seulement devenir une puissance militaire redoutable mais aussi un bastion de résilience et d'harmonie avec les forces chaotiques qui façonnent le monde. Le roi devenant lentement alcoolique.

LA LARME DE MORMO (Reliques & Rituels P.220)

(1) Rassemblement des Ombres : La capacité de la Larme à convoquer les Sorcières Rouges se transforme en une influence palpable sur les citoyens du royaume, attirant vers lui les êtres et créatures guidés par des desseins obscurs. Ces alliés de l'ombre travailleraient dans les coulisses, exécutant les volontés cachées de la couronne, renforçant sa mainmise sur le royaume par des moyens souvent inaperçus mais redoutablement efficaces. Augmentant les pouvoirs des compétences de voleur de 10% et la formation d'armée sous forme de nuée coordonnée qui cible et se concentre sur le leader dans une armée s'il y a un.

(2) Langage des Ténèbres : L'aptitude à comprendre et à maîtriser le langage des Rampants se traduit par une connaissance profonde des arcanes interdites et des rituels anciens, permettant au royaume de garder une longueur d'avance sur ses ennemis grâce à des stratégies imprégnées de magie noire et de malédictions Augmente de deux niveaux le grand-prêtre, Maître-Espion, Grand diplomate.

(3) Essence Vénéneuse : La dague incarne une malveillance qui se répand à travers le royaume, corrompant la terre elle-même. Les récoltes pourraient se flétrir ou se transformer en plantes vénéneuses, les puits s'empoisonner, rendant la vie plus ardue pour les justes et plus douce pour ceux qui embrassent les ténèbres. Abaisse les revenus du royaume de 1d6po mais ajoute de nouvelle capacité de voleur 2% / niveau du Maître-Espion d'étreinte, de dégâts fictifs, pour faire des prisonniers, d'étranglement, d'entrave, de kidnappings de leader, d'attaque multiple x2 (1-8) x3 (9-15) x4 (16-20) et de poison (+1d6) aux armées du royaume

(4) Mutation des Ombres : La transformation en Rampant de la Sorcière Rouge devient une bénédiction ou une malédiction qui peut frapper au hasard ceux qui se trouvent dans les faveurs ou les méfiances du pouvoir. Ceux transformés pourraient deviennent des agents de la couronne, dotés de pouvoirs et de formes nouvelles, renforçant les rangs des défenseurs du royaume par des guerriers et des espions que nul ennemi ne pourrait anticiper. *Ombres Animés (5) Condamnation (5) Entrave monture de masse (5) Armes d'Ombre (5)*

(6) Allégeance au Chaos : L'intelligence de la Larme, sa puissance se manifestent dans les conseils donnés au souverain ou aux dirigeants du royaume, les guidant dans des décisions qui favorisent l'entropie, le désordre, sous couvert de stratégie, assurant que le royaume soit un bastion de chaos calculé, un labyrinthe d'intrigues où seul le plus rusé ou le plus cruel peut espérer régner. Augmente la caractéristique de Puissance et Pouvoir de 1 Mais diminue la Justice et la Culture de 1 point.



LAME CRUELLE (Reliques & Rituels P.220)

(1) Corruption Rampante : L'influence maléfique de Lame cruelle s'étend au-delà de sa simple présence physique, insufflant une soif de pouvoir et de destruction parmi les dirigeants et les nobles. Leurs actions, initialement guidées par une volonté de bien, se tordent peu à peu vers des desseins plus sombres, conduisant à des guerres fratricides, des purges impitoyables, et une paranoïa grandissante. Augmente de 3d6po les revenus du royaume suite à l'instauration de corruption massive de la part de la noblesse.

(2) Déclin Moral : La malédiction de l'épée se répercute sur les valeurs et la moralité du royaume. Les lois se durcissent, visant à éradiquer le mal mais conduisant inévitablement à des injustices. Les citoyens, entraînés dans cette spirale de répression, perdent peu à peu leur innocence, et même les plus vertueux peuvent se retrouver à commettre des actes répréhensibles sous l'influence de cette quête dévoyée de pureté. L'alignement du royaume évolue de deux rangs vers le mal et le chaos abaissant de 2d6 les points de vie du royaume.

(3) Sacrifice et Désespoir : Sous l'influence de la Lame, des cultes étranges voient le jour, prêchant le sacrifice et le renoncement à soi-même comme voies de purification. Ces cultes, bien que marginaux, gagnent en influence, menant à des actes de fanatisme où les fidèles se sacrifient dans l'espoir d'une rédemption impossible. Augmente de trois niveaux le grand-prêtre, Maître-Espion, Grand diplomate.

(4) Quête Destructrice : L'obsession de purger le mal se manifeste par des campagnes militaires désastreuses contre des ennemis réels ou imaginaires, drainant les ressources du royaume et le menant à sa ruine. Les terres autrefois fertiles se désolent, les alliances se brisent, et le royaume se retrouve isolé, combattant des ombres de sa propre création. Diminue d'un le nombre d'armée.

(5) Héros maudit : L'épée pourrait choisir un champion, un paladin ou un noble guerrier prometteur, le corrompant lentement jusqu'à ce qu'il devienne le vecteur de sa malédiction. Ce héros, autrefois aimé et célébré, devient un paria, un symbole de terreur dont le passage est marqué par le deuil et la désolation. Perte et mort définitive d'un leader aléatoire du royaume (Sans possibilité de résurrection)

(6) Dernier acte : Dans un ultime rebondissement, la chute du champion de la Lame cruelle, se sacrifiant dans une lucidité retrouvée, marque le début d'une possible rédemption pour le royaume. Cet acte désespéré sème les graines d'une légende, un avertissement pour les futures générations sur les dangers de laisser le pouvoir et la peur guider leur main. Naissance d'un héritier mâle pour le royaume légitime ou illégitime (bâtard) celui-ci (1d12) niveau peut remplacer le leader perdu.

La Lame cruelle, ainsi enchâssée dans le cœur d'un royaume, devient un symbole de l'ascension et de la chute, un rappel constant que la lutte contre le mal ne peut se faire en sacrifiant sa propre âme et les principes qui nous définissent.

LANCE DU RAYON DE SOLEIL (Reliques & Rituels P.205)

(1) Balise d'Espoir : La présence de la Lance du Rayon de Soleil au royaume sert de phare d'espoir et de vertu. Son éclat radieux rappelle sans cesse les valeurs de courage, de bonté et de justice, renforçant le moral de ses habitants face au désespoir et au mal. Les armées qui se battent sous le soleil bénéficie d'un bonus de 1d6 de dégât supplémentaire
(2) Gardien du Royaume : La lance agit non seulement comme une arme, mais aussi comme un symbole de protection divine. Lorsque des forces obscures menacent le royaume, la lance peut s'activer, projetant des rayons de lumière purificatrice qui dissolvent les ténèbres et repoussent les ennemis malveillants. Les armées du royaume qui combattent le mal abaissent d'un point leur CA.
(3) Appel du Champion : Madriel surveille de près ceux qui manient la lance. Elle choisit parmi les plus vaillants et les plus purs de ses champions pour porter la lance dans les moments critiques, les élevant au rang de héros légendaires dont les exploits sont célébrés à travers le royaume. Le Gardien, Général et le vice-Roi augmente de niveau.
(4) Jugement Divin : La lance possède la capacité unique de juger ceux qui s'opposent aux idéaux du royaume. Utilisée contre des êtres impies ou des créatures maléfiques, elle inflige des dégâts accrus, incarnant le jugement divin de Madriel. Les dégâts d'armées maléfiques font 1d6 de dégâts en moins.
(5) Fléau des Non-morts : Les terres du royaume, sous la protection de la lance, sont sanctuaires contre les non-morts. Les cimetières et les cryptes sont des lieux de repos paisibles, à l'abri de la nécromancie, grâce à la lueur protectrice de la lance. Rituels de Lumière : Des cérémonies et des festivals en l'honneur de (6) Madriel et de la Lance du Rayon de Soleil sont organisés. Ces événements renforcent la foi des citoyens et célèbrent la lumière protectrice du royaume, unissant le peuple dans l'unité et la dévotion. Augmente de 2d6 les pv du royaume.
(7) Gardien Sacré : La lance, en tant que relique sacrée, est conservée dans un sanctuaire ou portée par le chevalier le plus noble du royaume. Sa présence symbolise l'alliance éternelle entre Madriel et le royaume, assurant sa sécurité et sa prospérité. Le leader et son armée est invincible aux attaques physiques et d'ombre tant qu'il porte la lance et repousse toutes les armées mortes-vivantes.
Ainsi, la Lance du Rayon de Soleil transcende son rôle d'arme de guerre pour devenir le cœur spirituel du royaume, un emblème de la foi inébranlable en Madriel et de l'engagement à maintenir la lumière contre les ténèbres. Son influence s'étend bien au-delà des champs de bataille, tissant une protection, une inspiration, et une justice à travers tout le royaume.

LE BRAS DU VALEUREUX

Cet objet unique et inestimable est l'un des deux seuls bras de puissance encore connus qui subsiste dans les Royaumes. Fabriqué par une cabale de puissants archimages à l'époque où Myth Drannor était puissante, le Bras du valeureux se présente sous la forme de cinq pièces d'un harnois en adamantine. Ensemble, les cinq parties forment une protection complète pour un bras (elles changent de taille et de forme pour s'adapter au bras de n'importe quelle créature de taille M).
Il n'existe aucun moyen connu de dissiper la magie qui y est instillée, en outre elles tirent tous leurs jets de sauvegarde d'objets à 1 sur d20 (si on porte
ensemble trois pièces ou plus, le jet de sauvegarde tombe à 0 ou est automatique).
A chaque fois qu'on utilise une partie du Bras, il y a 1 % de chance (non cumulative) que l'une des pièces impliquées disparaisse et qu'elle se téléporte
au loin absorbant aussi la force vitale du porteur

(1) Gantelet : Immunité aux Altérations de Conscience : Protège contre les sorts de charme, immobilisation, et sommeil. Ainsi que les attaques psioniques.
Coup de Poing Destructeur : Inflige des dégâts accrus (1d4+1), et une fois par tour, peut effectuer un écrasement puissant causant 3-18 points de dégâts et exigeant un jet de sauvegarde contre les chocs pour les objets touchés.

(2) Brassard d'avant-bras : Mouvement Fluidifié : Utilisation à volonté de la capacité Feuille Morte, et saut amélioré une fois par tour garantissant un atterrissage sécurisé. Vision Pénétrante : Permet de voir les créatures et objets invisibles jusqu'à 9 mètres.

(3) Cubitière : Porte Dimensionnelle : Permet au porteur de se téléporter une fois par tour. Révélation des Enchantements : Capacité de voir clairement tous les enchantements dans un rayon de 9 mètres, identifiant les zones d'effet des sorts et les créatures enchantées.

(4) Brassard d'arrière-bras : Amélioration des Armées : Augmente le statut des armes portées à des armes magiques +2.
Illusions Bannies : Immunité totale aux sorts d'illusion et de fantasme.

(5) Spalière : Renforcement de l'Armure : Améliore la classe d'armure du porteur et de ses armées de 4 points. Force Explosive : Capacité des armées d'exploser l'ennemi une fois par tour, infligeant des dégâts supplémentaires d'1d6

Effets Cumulatifs selon le nombre de pièces portées :
Deux pièces : Immunité contre les transformations du porteur et de ses armées et la peur magique, amélioration des jets de sauvegarde de +2
Trois pièces (Gantelet, avant-bras, et cubitière) : Dissipation de la magie et projectiles magiques automatisés pour une armée.
Ensemble complet : Amélioration accrue des jets de sauvegarde, à +3 capacités de vol (Rend une armée Volante), création d'une armée de type II, et œil du magicien.
Impact sur le Royaume et la Politique : Leadership Imperturbable : Le porteur est vu comme un leader imperturbable, capable de résister à toutes les formes de manipulation mentale et de magie. Cela renforce sa position et son influence.
Démonstration de Puissance : L'utilisation visible de telles capacités magiques et de protections renforce l'image du porteur comme un protecteur puissant, attirant des alliés et intimidant des ennemis. Augmentant la loyauté et le Moral de 20% et baissant de 20 % celle de ses ennemis.
Suspicion et Conflit : La puissance considérable du Bras peut engendrer méfiance et jalousie, menant à des intrigues politiques ou des tentatives d'usurpation.
Cohésion ou Division : Selon l'utilisation des pouvoirs, le Bras peut soit unifier le royaume sous une force protectrice, soit provoquer des scissions dues à la peur ou au ressentiment envers le pouvoir centralisé.



LE CUBE SORCIER (Reliques & Rituels P.214)

Le Cube Sorcier, avec son origine enveloppée de mystères et ses pouvoirs sombres, sert de catalyseur à une série de transformations profondes au sein d'un royaume, affectant son tissu magique, social, et politique.
(1) Ascension de la Nécromancie et des Illusions : Les pouvoirs du Cube, favorisant les écoles de Nécromancie et d'Illusion, marquent le début d'une ère où ces formes de magie gagnent en prévalence. Les mages et les sorciers, attirés par la puissance du Cube, se tournent vers des pratiques magiques de plus en plus ténébreuses, donnant naissance à une nouvelle élite magique qui manipule la mort et la perception à des fins personnelles, souvent au détriment de l'éthique et de la morale. Augmente de 1 point le Pouvoir et diminue de 1 point la Justice. Les niveaux des sorts de Nécromancie et d'illusions sont augmentés de deux niveaux.
(2) Domination et Manipulation : La capacité du Cube à dominer les créatures serpentines encourage son détenteur à utiliser ces êtres comme des instruments de pouvoir, infiltrant les sphères de pouvoir et semant la discorde et la méfiance au sein des cours royales et des communautés. Les nobles et les politiciens

peuvent se retrouver manipulés par des illusions, ou pire, remplacés par des créatures sous contrôle, bouleversant l'ordre social et politique établi. Permet d'invoquer des armées volantes de jeunes dragons ou de wivern Type II pour un suzerain 8-14 Type IV 15-20 et remplace progressivement la race des leaders et ministres par des drakeïïdes.

(3) Corruption de la Faune et de la Flore : L'influence nécromantique du Cube s'étend au-delà des murs des cités, atteignant la faune et la flore du royaume. Des forêts autrefois luxuriantes se fanent ou deviennent le refuge de créatures corrompues par la magie nécromantique, transformant des régions entières en terres maudites, hantées par des êtres que la nature n'avait jamais envisagés. Abaisse les points de vie du royaume de 3d6.

(4) Résistance et Contre-Magie : Face à la montée de cette influence maléfique, un mouvement de résistance magique émerge. Des mages et des druides, cherchant à préserver l'équilibre naturel et les traditions ancestrales, s'organisent pour combattre la propagation de la nécromancie et des illusions. Ce conflit magique peut entraîner le royaume dans une guerre civile secrète, où les victoires et les défaites ne se mesurent pas en terres gagnées, mais en âmes sauvées ou perdues. Abaisse les ressources du royaume de 2d6 et diminue aussi les chances de sauvegarde de 2 points.

(5) L'ultime Gardien du Cube : La légende d'un gardien ultime, capable de maîtriser pleinement le Cube sans en être corrompu, circule parmi les peuples du royaume. Ce héros (nouveau-né), ou héroïne, est envisagé comme l'unique espoir de mettre fin à la malédiction du Cube, libérant le royaume de son emprise. Sa quête est semée d'embûches, de trahisons, et d'illusions, reflétant la nature trompeuse du Cube lui-même.

Le Cube Sorcier, par son essence et ses pouvoirs, tisse autour de lui un récit de pouvoir, de corruption, et de quête de rédemption, où chaque action et chaque décision influencent le destin du royaume entier en transformant progressivement le seigneur du royaume en un mort vivant de type liche.



LE HOCHET DU ROI (Reliques & Rituels P.218)

Le Hochet du Roi, artefact ancestral des royaumes nains, est une relique d'une importance capitale, non seulement en tant que protecteur de la lignée royale mais aussi comme symbole de la continuité et de l'unité du peuple nain présent désormais dans le royaume. Voici comment cet artefact influence le royaume :

(1) Protection des Héritiers : La première fonction du Hochet est de veiller sur la sécurité des jeunes princes, assurant leur survie contre les complots et les dangers. Son pouvoir d'invisibilité et d'interdiction crée autour de l'héritier un sanctuaire impénétrable, permettant aux futurs rois de grandir à l'abri des menaces extérieures. Cette protection renforce la stabilité de la succession royale et la pérennité du trône. Ajoute 2d6 point de vie au royaume.
(2) Lien Ancestral : Le Hochet du Roi sert de lien tangible entre l'héritier et ses ancêtres, rappelant les valeurs, les traditions, et l'histoire du peuple nain. En le possédant, l'héritier se voit constamment rappelé de son devoir envers son peuple et l'héritage qu'il est destiné à préserver et à enrichir. Cela renforce le sens de la responsabilité et la vocation au service du bien commun parmi les jeunes membres de la famille royale. Abaissant la classe d'armure des armées de 2.
(3) Unité du Royaume : La présence du Hochet au sein de la famille royale est un symbole d'unité pour le royaume nain. Les sujets voient dans cette relique la preuve de la bénédiction de leurs dieux et de la légitimité de leur souverain. Cela contribue à maintenir la cohésion sociale et politique, réduisant les dissensions internes et renforçant la loyauté envers la couronne. Augmente de 2 le nombre d'armée possible pour le royaume.
(4) Sens Aigu du Danger : La capacité du Hochet à alerter le Roi d'un danger imminent envers son héritier ajoute une dimension mystique à la protection de la lignée royale. Cela permet au Roi de prendre des mesures préventives, non seulement pour sauvegarder sa descendance mais aussi pour anticiper et neutraliser les menaces contre le royaume lui-même. Accorde une baisse de 1 point des chances de sauvegarde du royaume et une surprise à +2.
(5) Limitation des Abus de Pouvoir : La malédiction du Hochet, infligeant au porteur le même mal qu'il ferait à un enfant, est un garde-fou contre l'abus de pouvoir. Elle rappelle même au souverain le plus puissant que sa force doit être au service de la protection et non de l'oppression, préservant ainsi les principes d'équité et de justice au cœur de la société naine. Abaisse les niveaux de tous les ministres et leaders d'un niveau mais donne inéluctablement naissance à nouveau-né un héritier légitime ou bâtard pour le royaume (si pour une raison ou une autre le roi était stérile ou incapable de procréer alors il s'agira d'un sort divin de clonage)

LE TORTURÉ DE VAHNGAL (Reliques & Rituels P.221)

(1) Âge de la Terreur : Sous l'égide du Torturé de Vahngal, le royaume sombre dans une ère de cruauté et de terreur attirant le royaume vers le mal et le Chaos d'un rang. Les dirigeants, corrompus par le pouvoir sanguinaire de l'armure, mènent des guerres incessantes, élevant la violence et la destruction en vertus. La peur s'installe dans le cœur des citoyens, craignant autant leurs protecteurs que leurs ennemis. L'égo des créatures du royaume augmentent de 3 points.
(2) Culte du Sang : L'obligation imposée par l'armure, celle de baigner quotidiennement dans le sang d'une créature consciente, engendre des rituels barbares. Des cultes sanguinaires émergent, glorifiant le sacrifice et la souffrance comme moyens d'apaisement de l'armure maudite. Le royaume se macule d'autels dédiés à Vahngal, où le sang coule sans cesse. Les points de vie du royaume baissent de 3d6 mais le royaume gagne deux armées supplémentaires.
(3) Érosion de la Morale : La malédiction de l'armure érode les fondements moraux du royaume. Les notions de bien et de mal se brouillent, laissant place à une morale dévoyée où la force brutale et la cruauté sont les seules lois. La justice devient un concept étranger, remplacée par la loi du plus fort et la satisfaction des désirs les plus sombres. L'émulation des leaders atteint son paroxysme et augmentent progressivement de deux niveaux.
(4) Furie Guerrière : La malédiction du Torturé de Vahngal pousse le porteur de l'armure, ainsi que ses sujets, vers une agressivité inextinguible. Les guerriers du royaume, assoiffés de sang, ne cherchent plus la victoire mais le carnage. Les batailles se transforment en massacres sans honneur, où l'objectif n'est plus la conquête mais l'extermination. Les capacités de voleur augmentent de 20% toutes les armées ont vision aveugle et augmentent les dégâts d'1d6.
(5) Isolation et Désespoir : L'influence maléfique de l'armure isole le royaume, le rendant méprisable aux yeux de ses voisins. Alliés et ennemis le fuient, laissant le royaume en proie au désespoir. Dans cette solitude, les quelques voix s'élevant contre la tyrannie du Torturé sont rapidement étouffées, abandonnant le royaume à son funeste destin. Lors des rencontres aléatoires un malus de 25% est appliqué
(6) Héritage Maudit : Le cycle de violence et de souffrance ne s'arrête pas à la mort du porteur qui devient amorphe, le corps de la créature est malléable et n'a plus de forme précise ; l'armure cherche un nouveau maître, royaume ou leader pour perpétuer sa malédiction. Ce cycle infernal menace de plonger le royaume dans un abîme sans fin, où chaque nouveau souverain est un maillon de plus dans la chaîne de la damnation vers les enfers.

Le Torturé de Vahngal, bien plus qu'une armure, est un fléau pour le royaume qui l'accueille, transformant son héritage et son avenir en un cauchemar éveillé d'où la rédemption semble impossible.

LES CLOCHES DE NOHN (Reliques & Rituels P.212)

Les Cloches de Nohn, vestiges d'un empire autrefois florissant, transforment radicalement le royaume qui les découvre, le plongeant dans une spirale de chaos et de désolation. Voici comment :

(1) Echo du Désespoir : Les mélodies sinistres des cloches résonnent à travers le royaume, instillant une peur irrépressible chez ceux qui les entendent. Cette terreur s'infiltre dans le quotidien, engendrant une paranoïa collective où voisins et amis se méfient les uns des autres, redoutant des ombres et des trahisons imaginaires. Abaissant les points de vie du royaume de 2d6.

(2) Tissu Social Déchiré : La Cloche de Discorde, en particulier, corrompt les liens de communauté et d'amitié, transformant les rassemblements en bains de sang. Les alliances se brisent sous le poids de la suspicion et de la violence, menant à des guerres civiles fratricides où le sang coule aussi librement que l'eau. Augmentant l'égo du royaume de 2 points
(3) Terres Stériles : L'influence de la Cloche de Décrépitude se manifeste par la mort de toute végétation, transformant les terres fertiles en déserts arides. L'agriculture s'effondre, plongeant le royaume dans la famine et le désespoir, alors que la faune et la flore autrefois abondantes s'éteignent. Les revenus du royaume sont diminués de 2d6.
(4) Culte de la Mort : Autour des cloches, des cultes nihilistes émergent, vénérant la destruction apportée par leur son. Ces sectes pratiquent des sacrifices humains dans l'espoir d'apaiser la colère fantomatique de Kaav, le sonneur, ou de gagner les faveurs des titans déchus. Deux armées d'infanterie de mort-vivant sont

libérées type I pour un seigneur de niveau (8-12) de type II (13-15) Type III (16-20) ces armées bénéficient d'un bonus de +1 a la surprise et +2 à l'initiative.
(5) Ruines Hantées : Les créatures attirées par les cloches transforment les ruines d'Aurimar en un nid de monstres et d'entités maléfiques. Les explorateurs à la recherche des trésors perdus de l'empire se retrouvent face à des horreurs indescriptibles, souvent sans jamais revenir. Augmente le royaume d'une troisième armée volante supplémentaire toujours en fonction du niveau du roi.
(6) Dernier Gardien : La présence spectrale de Kaav, un élément 'Solo' de 24HD liée à son instrument de vengeance, incarne la tragédie éternelle de Nohn. Sa haine envers les dieux et son désir de vengeance transforment la région en un point de focalisation pour les forces maléfiques, repoussant toute tentative de rédemption ou de reconstruction.
(7) Héritage de Nohn : Finalement, le royaume qui tente de s'approprier les cloches se retrouve maudit, partageant le destin d'Aurimar. Les générations futures parlent du royaume non pas comme d'un lieu de splendeur perdue, mais comme d'un avertissement contre l'orgueil et la folie, un lieu où même les dieux pourraient craindre de fouler. Abaisse la Justice, la Culture et la Vitalité de 1 point.

Ainsi, Les Cloches de Nohn ne sont pas seulement des instruments de pouvoir, mais des catalyseurs de ruine, transformant inévitablement tout royaume en une terre de désolation et de désespoir, un écho perpétuel de la chute d'Aurimar. Les leaders et le roi deviennent progressivement des présences squelettiques terrifiantes. *Présence Autoritaire MU (5) puis Créer des Serviteurs de l'Anneau (8)*

LES DONS DU CERF (Reliques & Rituels P.214)

Les Dons du Cerf, un ensemble d'objets magiques forgés à partir des restes d'un cerf empereur béni par le titane Denev, ont le potentiel de remodeler radicalement le royaume qui les possède. Voici leurs impacts :

(1) Harmonie avec la Nature : La présence de ces artefacts renforce les liens entre le royaume et les forces naturelles, amplifiant les bénédictions de Denev sur les terres. Les forêts s'épaississent, la faune prospère, et les récoltes sont abondantes, symbolisant un âge d'or pour les peuples proches de la nature. Augmentant les ressources de 1d6 po
(2) Unité des Tribus : Inspirés par la légende du guerrier Laconan et le sacrifice du cerf empereur, les clans et tribus autrefois divisés s'unissent sous une cause commune. Cette solidarité conduit à une ère de paix et de coopération, avec un respect accru pour les traditions et les rites anciens. Permet de recruter une armée de la nature supplémentaire au choix pour le royaume
(3) Défense contre les Ennemis : L'Arc des Cornes du Cerf et les Flèches d'Os Blanc confèrent au royaume une protection +4 divine contre les aberrations et les créatures corrompues par la magie des Titans. Les ennemis surnaturels qui menacent les frontières trouvent un adversaire redoutable dans les défenseurs armés de ces reliques sacrées.
(4) Rajeunissement Spirituel : La possession des Dons du Cerf engendre un renouveau spirituel parmi le peuple, avec un profond respect pour la vie, la mort, et le cycle éternel de la nature. Les rites de passage, les cérémonies de deuil et les festivités saisonnières gagnent en signification, renforçant les liens communautaires et la compréhension des mystères divins. Augmente de 1d6 les points de vie du royaume
(5) Champion de la Nature : Un héros émerge, choisi par les artefacts eux-mêmes, pour porter l'Arc et les Flèches. Ce champion 'Solo' de 20HD, doté de la force et de la sagesse du cerf empereur, devient un protecteur du bastion, guidant son peuple à travers les épreuves et les tribulations avec courage et compassion.
(6) Épreuve du Sacrifice : La légende du guerrier Laconan et du cerf empereur enseigne l'importance du sacrifice pour le bien commun. Les dirigeants sont inspirés à agir avec altruisme et à prendre des décisions difficiles pour le bien-être de tous, reflétant la volonté de Denev dans leur gouvernance. Améliorant la Justice et la Culture de 1 point mais abaissant l'égo du royaume de deux points.
(7) Légende Éternelle : Les Dons du Cerf se tissent dans le mythe et la légende du royaume, devenant des symboles de son identité et de sa résilience. Les récits de la rencontre entre le guerrier Laconan et le cerf empereur inspirent les générations futures, leur rappelant les valeurs de courage, de respect et de préservation de la nature. Le roi devient d'une grâce surnaturelle augmentant son charisme de 2 points permettant une meilleure loyauté de ses sujets.

Ainsi, Les Dons du Cerf ne sont pas seulement des objets de pouvoir, mais des catalyseurs de changement, transformant le royaume en un bastion de paix, d'harmonie avec la nature, et de défense contre les ténèbres, perpétuant l'héritage de Denev et du cerf empereur à travers les âges.

LIVRE NOIR DE BELSAMETH (Reliques & Rituels P.205)

(1) Aliénation et Marque de Mort : L'artefact isole le royaume de la protection divine, les prières restant sans réponse. Les signataires du Livre, marqués par une empreinte sinistre, sont condamnés à une solitude éternelle, leur destin scellé par Belsameth. Cette aliénation affecte non seulement les individus mais se répercute sur l'ensemble du royaume, instillant un désespoir collectif. Les sorts divins sont sans réponse.
(2) Cultes de l'Ombre : L'influence du Livre galvanise l'émergence de cultes fanatiques et d'armées voués à Belsameth. Ces sectes s'engagent dans des rituels obscurs, ciblant innocents et vulnérables pour étendre leur influence néfaste et remplir les pages du Livre de nouvelles âmes. Deux armées d'infanterie de lycanthrope venus tout droit des enfers sont ainsi crées si elles touchent d'autre armée ennemie il y a 2% par niveau du Seigneur ou du Grand-Prêtre que celle-ci devienne une armée de lycanthrope au service du livre.
(3) Quête Désespérée et Champions Maudits : La légende de la destruction du Livre comme moyen de libération pousse des héros maudits à entreprendre une quête périlleuse. Ces champions, souvent eux-mêmes signataires contraints du Livre, luttent contre une fatalité implacable, leurs efforts constamment sabotés par les machinations divines et l'apparition d'une armée de démon type I pour un seigneur de niveau (8-12) de type II (13-15) Type III (16-20) à la solde du livre.
(4) Isolement, Paranoïa, et Dénouement : Le royaume plonge dans un état d'isolement et de paranoïa, craignant les influences extérieures comme des vecteurs de malédiction. L'ultime destruction du Livre et la libération des âmes qu'il contient demeurent une quête légendaire, semée d'embûches et de révélations tragiques. Abaisse les points de vie du royaume de 3d6. Mais les leaders collectionnent des crânes de leur ennemis augmentant par la même le Pouvoir du royaume d'un (si 5 armées vaincues) puis de deux points (si 10 armées vaincues)
(5) Le Prix du Pouvoir : Le Livre offre des pouvoirs nécromantiques aux signataires, au prix d'une corruption progressive vers le mal. Ce pouvoir mal acquis conduit inévitablement à la ruine personnelle et collective, marquant le royaume d'une empreinte de désolation et de tragédie. Les jeteurs de sorts de Nécromancie ont la possibilité de jeter des sorts de deux niveaux supérieurs à leur niveau actuel

Le Livre Noir de Belsameth condense ainsi sa malveillance non seulement à travers des effets immédiats sur ceux qui interagissent directement avec lui, mais également par une corruption latente qui sape les fondations mêmes du royaume, menant ses habitants vers un avenir incertain et sombre. Le roi devient d'abord boiteux, puis poilu avec un rire étourdissant. Une guerre divine peut éclater entre les différents dieux présents sur le royaume.



MAGÉLI L'ÉPÉE DE SORT DE SCARN (Reliques & Rituels P.217)

(1) Ascension des Arcanes : L'aura de Mageli favorise une ère d'illumination arcanique où les mages et les savants jouissent d'une estime et d'une influence accrues. Les écoles de magie prospèrent, attirant des aspirants de tout le royaume, désireux de maîtriser les mystères enchâssés dans la lame. Le niveau Pouvoir du royaume et du magister augmente de 1 et la puissance des sorts qu'il lancent sont augmentés de 50%
(2) Gardiens du Savoir : Sous l'influence de Mageli, une élite de gardiens du savoir émerge, dédiée à la protection du royaume contre les abus de la magie. Ces veilleurs, souvent initiés dans les secrets de l'épée, forment une ligne de défense contre les menaces arcanes, tant internes qu'externes. Les prix des constructions arcaniques sont réduit de moitié et ne nécessite plus de classe spéciale pour leur supervision ni de jet construction mais les prérequis sont toujours nécessaires.
(3) Équilibre et Justice : La présence de l'épée instaure un équilibre entre puissance et sagesse, incitant les dirigeants à gouverner avec clairvoyance et équité. Les décisions sont prises en considérant non seulement la force, mais aussi les conséquences sur le bien-être du peuple. La Justice augmente de 1 point
(3) Sanctuaires de Puissance : Des sanctuaires dédiés à Mageli voient le jour, devenant des lieux de pèlerinage pour ceux cherchant à approfondir leur connaissance de la magie. Ces sanctuaires servent également de bastions contre les forces malveillantes, protégés par des barrières magiques puissantes. La classe d'armure du bastion est abaissé d'un point.
(4) L'Héritier Élu : La tradition veut que l'épée choisisse son porteur, souvent un héros au potentiel magique latent. Ce nouveau-né futur champion, né dans le royaume et béni par Mageli, deviendra le futur roi et défenseur du royaume, guidant ses habitants à travers des temps de tumulte et de transformation.

En somme, Mageli ne se contente pas d'octroyer des pouvoirs individuels à son porteur ; elle façonne le destin du royaume tout entier, le menant vers une ère de progrès et de protection contre les ténèbres arcaniques, tout en veillant à ce que le pouvoir de la magie soit utilisé avec sagesse et à des fins justes.

MASQUE DES MURMURES (Reliques & Rituels P.206)

(1) Sombres Conspirations : Sous l'influence du Masque, le royaume devient le théâtre de conspirations ourdies dans l'ombre. Les dirigeants, autrefois justes et transparents, succombent à la manipulation, orchestrant des complots contre leurs royaumes rivaux ou même contre leur propre peuple sous l'impulsion de conseillers corrompus par le pouvoir du Masque. Abaisse les Points de vie 2d6
(2) Érosion de la Confiance : La confiance entre les citoyens et leurs protecteurs s'érode, laissant place à la suspicion et à la paranoïa. Les relations autrefois solides se fissurent sous le poids des mensonges et des trahisons inspirées par les murmures incessants du Masque, exacerbant les tensions et menaçant l'unité du royaume. Le niveau de tous les ministres royaume baisse d'un point
(3) Ascension des Ombres : Les assassins et les maîtres-espions Exécuteur royal et vice-roi augmente de deux niveaux, enhardis par le pouvoir du Masque, voient leur influence et leur s'accroître. Leurs services deviennent inestimables pour ceux qui cherchent à consolider leur pouvoir ou à éliminer discrètement leurs ennemis, plongeant le royaume dans une ère de violence sourde et d'assassinats politiques.
(4) Eclipses de la Vérité : La vérité devient une monnaie de plus en plus rare, éclipsée par un tissu de mensonges et de demi-vérités. Les juges et les sages, autrefois vénérés pour leur intégrité, sont maintenant soupçonnés de corruption ou manipulés pour servir les desseins sombres dictés par le Masque. Les prisonniers sont enrôlés de force dans des arsenals de galériens ou sur les

TRÉSOR II (RELIQUES)

champs de bataille. Augmente de deux le nombre d'armée disponible pour le royaume.
(5) Le Marionnettiste Inconnu : Le véritable maître du Masque, une entité démoniaque et malveillante enveloppée de mystère, étend son influence à travers les porteurs du Masque, tissant les fils d'un plan obscure qui vise à subjuguer le royaume sous une tyrannie invisible et magique. Les armées du royaume devenant progressivement insensibles aux attaques magiques.
(6) Libération et Rébellion (1-50) : Face à l'oppression et à la corruption engendrées par le Masque, des mouvements de résistance émergent. 1d6, très jeunes héros improbables (Lancer métier au Hasard) guidés par un désir de justice et de liberté, se lèvent pour briser les chaînes de la manipulation et restaurer la lumière dans un royaume assombri par les murmures du mal avec pour objectif de détruire le masque. Toutes les armées dirigées par ces nouveaux leaders obtiennent une attaque supplémentaire afin de s'emparer du bastion et de renverser le roi. Si un jet de protection contre « révolte et révolution » est réussi le royaume reprend ses droits, sinon le royaume est échu au maitre de jeu.

Le Masque des Murmures n'est pas simplement un artefact de pouvoir ; il est une épreuve pour le royaume, un test de sa résilience face aux forces de l'ombre qui cherchent à le dominer de l'intérieur. Son influence peut soit condamner le royaume à une ère de ténèbres, soit inspirer une lutte acharnée pour la vérité et la liberté. Si la créature qui le trouve s'aperçoit des dangers de l'artéfact elle peut faire un jet sous le pouvoir (Int) à -4 (Identification). Si celui-ci est réussi il peut ensuite s'il le souhaite l'offrir en cadeau au royaume voisin ou le détruire. (51-00) Un dieu peut aussi émerger, s'invité et soumettre le royaume a un aléax divin, le royaume vainqueur verra son égo, niveau et ses caractéristiques augmentées de 1 si bien sûr il n'est pas détruit.

ORDRE NATUREL (Reliques & Rituels P.206)

(1) Equilibre Forcé : Le royaume ressent les effets de l'Ordre Naturel comme une série de corrections environnementales et sociétales. Les saisons extrêmes s'adoucissent, les récoltes deviennent plus prévisibles, et les calamités naturelles diminuent en intensité, créant une ère de prospérité agricole mais aussi d'homogénéisation culturelle où les traditions liées à la survie et à la lutte contre les éléments se perdent. Les jets échoués sont automatiquement relancés une fois.
(2) Conflits Rééquilibrés : Les conflits au sein du royaume prennent un tournant inattendu, les batailles étant souvent résolues par des forces apparemment aléatoires qui favorisent le sous-dominant. Les armées surpuissantes peuvent se retrouver soudainement handicapées par des maladies, des défections, ou simplement par la malchance, tandis que les groupes rebelles ou les factions minoritaires gagnent en audace et en succès. Les dieux équilibrent les points de vie des armées en présence. Des infanteries peuvent devenir des cavaleries etc...
(3) Dissidence Naturelle : Des factions opposées à l'influence homogénéisante de l'Ordre Naturel émergent, arguant que le véritable équilibre vient de la lutte et du changement, et non de la stase. Ces groupes cherchent à détruire ou à s'approprier les bâtons pour rétablir ce qu'ils considèrent comme l'ordre naturel - un cycle constant de croissance, de décadence, et de renaissance. Une armée supplémentaire émerge du royaume avec une loyauté réduite de 20%.
(4) Protection des Gardiens : Les druides porteurs de l'Ordre Naturel deviennent des figures clés dans la politique du royaume, agissant en tant que médiateurs et protecteurs, mais aussi en tant que cibles pour ceux qui les voient comme des obstacles à leurs ambitions. Leur rôle dans la préservation de l'équilibre leur confère une autorité morale, mais aussi les expose à des dangers constants. Le grand prêtre monte de deux niveaux et il peut jeter des sorts d'un niveau supérieur.
(5) Sagesse de la Terre Mère : La philosophie derrière l'Ordre Naturel imprègne la société, encourageant un respect plus profond pour la nature et les cycles de vie. Les cérémonies et les rituels druidiques gagnent en popularité, même parmi les citadins, qui cherchent à reconnecter avec les principes fondamentaux de l'équilibre et de l'harmonie. Augmente les points de vie et les richesses du royaume de 1d6 mais abaisse l'égo de 2 points.
(6) Héritiers de Denev : Un nouveau dirigeant émerge, inspirée par les enseignements et les actions des druides de l'Ordre Naturel. Cet enfant cherchera à gouverner avec sagesse et justice, prenant en compte non seulement les besoins de leur peuple mais aussi ceux de la terre elle-même, dans un effort de coexistence pacifique avec le monde naturel. Dénev choisi son porteur, souvent un enfant au potentiel magique latent ou élevé par des créatures magiques. Ce nouveau-né futur champion (Lancer métier au Hasard), né dans le royaume et béni par Denev, deviendra le futur roi et défenseur du royaume, guidant ses habitants à travers des temps de tumulte et de transformation. Il devra être durant une quête royale, bien sur si celle-ci échouée le royaume disparaitrai au profit du nouveau roi. (il y a 20% de chance que cet enfant soit un héritier légitime)

L'Ordre Naturel n'est pas simplement un ensemble de reliques ; c'est un testament vivant de l'intention de Denev pour un monde où l'équilibre règne suprême, un monde où chaque action est mesurée contre son impact sur l'harmonie globale. Dans ce contexte, le royaume doit naviguer entre les bénédictions et les défis que ces bâtons apportent, cherchant à maintenir cet équilibre délicat tout en évoluant et en s'adaptant aux quêtes et aux changements inévitables.

OREILLE D'ARGENT DE BELSABETH (Reliques & Rituels P.220)

(1) Écoute Omnisciente : Le détenteur bénéficie d'une sensibilité accrue aux complots, augmentant ainsi la sécurité du royaume. Cela conduit à une diminution de la trahison et des conspirations internes, renforçant la stabilité politique. Mais le coût pour maintenir une telle surveillance est élevé, tant en ressources qu'en personnel, entraînant potentiellement un état de surveillance oppressif. Abaisse de 2 points les jets de sauvegarde « Épidémie / Assassinat » et « Révolte / Révolution « ainsi que « Désobéissance / Désertion » et augmente la surprise de 1 point en échange d'une baisse des revenus d1d6 po du royaume.
(2) Influence Accrue : La capacité à influencer les discussions politiques et les décisions des nobles renforce l'autorité du souverain, facilitant la mise en œuvre des politiques. Augmente l'ajustement de Culture de 2 points. L'utilisation excessive de cette influence conduit à une centralisation excessive du pouvoir, sapant les structures de gouvernance locales et engendrant un mécontentement parmi les ministres et leaders vassaux dont la loyauté baisse de 20%.
(3) Protection contre les Arcanes : Le porteur et par extension, le royaume, bénéficient d'une protection contre les influences magiques de -2 et les tentatives de subversion, assurant une défense robuste contre les menaces extérieures.
(4) Unité Royale : L'harmonie entre le souverain et ses sujets est renforcée, favorisant la coopération et l'unité nationale, ce qui peut mener à une prospérité accrue. Augmente les points de vie du royaume d'2d6 points de vie.
Inconvénient : Une confiance excessive dans l'unité peut mener à l'ignorance des divisions internes réelles et des problèmes qui nécessitent une attention abaisse le niveau du Gardien du Vice-Roi et du Maître-Espion.

En adoptant une approche rééquilibrée, l'Oreille d'Argent devient une relique de grande puissance qui peut autant bénir que maudire son porteur et son royaume, offrant un riche terrain pour les intrigues et les développements narratifs dans le cadre d'une campagne.

PIERRE CAILLOT (Reliques & Rituels P.206)

(1) Renforcement Militaire Temporaire : L'utilisation de la pierre dans le bastion pour guérir et régénérer les soldats renforce temporairement les capacités militaires du royaume, mais à long terme, cela affaiblit ses défenses en rendant les soldats dépendants et plus vulnérables. Les points de vie des armées augmentée de 2d6 pour défendre le bastion mais baissent d1d6 points de vie quand ils sont loin du bastion.
(2) Perte de Foi : La dissidence divine provoque une crise spirituelle, menant à un affaiblissement des institutions religieuses et à une augmentation de l'agnosticisme ou de l'athéisme, ce qui peut perturber l'harmonie sociale et la cohésion morale. Le grand prêtre perd deux niveaux et un Dieu mineur du royaume quitte celui-ci. Abaissant le niveau des sorts divins du pays d'un niveau.
(3) Société Fracturée : L'accoutumance généralisée et l'isolement qui en découle créent des fractures au sein de la société, menant à un déclin de l'entraide et à une augmentation de la criminalité due à la désintégration des liens communautaires. La criminalité augmente les revenus illicites du royaume de 2d6 pièces d'or.
(4) Recherche de Nouvelles Voies : La crise spirituelle et sociale pousse certains individus à explorer de nouvelles philosophies et à développer des compétences personnelles, ce qui peut mener à une renaissance culturelle ou scientifique, bien que chaotique et désordonnée. Les revenus augmentent d'1d6 supplémentaire.
(5) Légende du Guérisseur : Une prophétie émerge, prédisant l'avènement d'un guérisseur (Lancer métier au Hasard) capable de briser la malédiction de la Pierre Caillot et de restaurer l'équilibre entre guérison et foi, offrant un nouvel espoir de réconciliation et de renouveau. Un nouveau grand prêtre plus puissant émerge lancer 1d12+2 pour son niveau, relancer si celui-ci est inférieur à l'ancien.

En rééquilibrant les pouvoirs de la Pierre Caillot, cet artefact devient une source de profonds changements dans le royaume, offrant un récit riche en dilemmes moraux, en quêtes de rédemption et en luttes pour le pouvoir et la guérison.

PINCEAU DU MAITRE (Reliques & Rituels P.207)

(1) Renaissance Artistique et Culturelle : L'utilisation du Pinceau stimule la production artistique, renforçant l'identité culturelle et l'attrait du royaume. Les festivals et les galeries d'art fleurissent, attirant des visiteurs de loin. La culture du royaume est augmentée de 1 point et les revenus d1d6 pièces d'or.
(2) Dépendance à l'Artefact : Le recours fréquent au Pinceau pour des opérations clandestines ou diplomatiques crée une dépendance dangereuse à cet artefact, rendant le royaume vulnérable si jamais l'objet devait être volé ou détruit. Les événements aléatoires sont deux fois plus fréquents.
(3) Crise d'Identité : Les effets du Pinceau sur la mémoire et l'identité peuvent provoquer une crise au sein de la cour royale, où confiance et loyauté sont constamment remises en question, menaçant la cohésion interne. Le niveau des Consort, Exécuteur Royal, Vice-Roi sont baissé de 2 niveaux.
(4) Légende de la Restauration : Une quête légendaire émerge autour de la nécessité de protéger ou de restaurer le tableau religieux lié au Pinceau, unifiant le peuple derrière un objectif commun, renforçant ainsi les liens nationaux. Un retable de grande valeur doit être restauré. Les points de vie du royaume sont augmentés d'1d6 à la suite de la restauration réussie.
(5) Dualité du Pouvoir : Le royaume devient célèbre pour son excellence artistique tout en étant craint pour ses capacités d'espionnage et de manipulation, une dualité qui façonne sa réputation internationale. Les capacités de voleur du royaume augmentent de 10% et les escarmouches, embuscades, négociations se multiplie pour des denrées artistiques diverses volées aux royaume voisins.
En équilibrant soigneusement les avantages culturels et les risques politiques liés au Pinceau du Maître, cet artefact peut devenir une pièce maîtresse intrigante dans la dynamique de pouvoir d'un royaume, offrant des opportunités et des défis uniques.

POING DE L'ABANDONNÉ (Reliques & Rituels P.207)

(1) Culte du Guerrier : La présence du Poing de l'Abandonné incite le royaume à glorifier la puissance martiale et la force physique, créant une élite guerrière respectée mais aussi crainte par le peuple. Octroi une armée supplémentaire au royaume aux choix du dirigeant, s'il peut la recruté. Et une augmentation de la puissance du royaume de 1 point.
(2) Dissidence Interne : La brutalité encouragée par l'artefact peut conduire à des dissensions internes, des soulèvements contre une autorité perçue comme oppressive, minant la cohésion sociale. Les ministres baissent d'un niveau.
(3) Isolation Diplomatique : L'image du royaume se détériore sur la scène internationale, les voisins cherchant à éviter des accords avec un pouvoir jugé

impitoyable. Les événements se précipitent augmentant le nombre d'évènement aléatoire par deux
(4) Ascension des Champions : Des individus ou des groupes, inspirés ou dotés par l'artefact, émergent comme des champions du peuple, défiant les adversaires extérieurs avec une force inégalée. Les leaders entrainent les armées du royaume afin que celle-ci si elles réussissent des critiques triple les dégâts.
(4) Défi de la Succession : Le pouvoir conféré par l'artefact crée une compétition intense pour le contrôle du marteau au sein de la maison régnante ou parmi les généraux, menaçant la stabilité du royaume. L'héritier royal ou le consort augmente de 4 niveaux pouvant devenir provisoirement régent si son niveau dépasse le seigneur en place tente de l'évincer. Le seigneur doit tenter alors une sauvegarde contre les révoltes et révolution avec un malus de -2.
(5) Légende de la Rédemption : Une prophétie pourrait émerger, prédiquant qu'un jour, un grand- prêtre hérétique, un messie juste (Lancer métier au Hasard) maniera le Poing de l'Abandonné non pas pour soumettre, mais pour unifier et protéger le royaume, transformant sa malédiction en bénédiction. Augmentant les points de vie du royaume de 2d6.

En rééquilibrant ainsi les pouvoirs du Poing de l'Abandonné, l'artefact se transforme en un élément clé de la dynamique du royaume, offrant à la fois des avantages stratégiques et des défis sociopolitiques significatifs.

PRÉSENTS DIVINS (Reliques & Rituels P.207)

Présent de Belsameth
(1) Pouvoir Amplifié des Sorts : Les sorts lancés la nuit par les fidèles de Belsameth sont plus puissants de 50%, ce qui peut mener à une augmentation notable de la sorcellerie nocturne dans le royaume. Les rituels effectués sous la lune peuvent entraîner des conséquences imprévues, renforçant les cultes lunaires ou les sectes secrètes.
(2) Accès au Domaine de Magie : L'accessibilité élargie au domaine de prêtre de Magie encourage une diversification des pratiques magiques, potentiellement en opposition avec les doctrines magiques traditionnelles du royaume.
(3) Croissance des Cultes Secrets : La présence accrue des adorateurs de Belsameth peut mener à une prolifération de cultes et de rituels secrets, enrichissant la culture mystique du royaume tout en posant des risques de déstabilisation interne. Augmente les points de vie du royaume d2d6

Présent de Chardoun
(1) Renforcement du Leadership : L'ajout du bonus de +1 en Puissance et de Culture pour le royaume renforce la mainmise des dirigeants, consolidant le pouvoir central au détriment de la démocratie ou de la gouvernance partagée. La classe d'armure du bastion et de ses armées est abaissée d'un point mais les armées extérieures au bastion du royaume voit leur CA augmentée d'un point.
(2) Châtiment du Bien : La capacité à châtier le bien une fois par jour symbolise une répression accrue des opposants idéologiques, renforçant la division entre le bien et le mal au sein du royaume.
(3) Militarisation : L'influence de Chardoun favorise la militarisation de l'artillerie et l'expansionnisme, poussant le royaume vers des campagnes de conquête et un gouvernement autoritaire Toutes les armées d'artillerie prennent une place importante et double leurs attaques contre les armées ennemies.
(4) Division Idéologique : Les tensions entre les fidèles de différentes divinités s'accentuent, entraînant des schismes religieux et des conflits internes basés sur l'alignement moral. Le grand-prêtre perd 2 niveaux seulement dans le bastion.

L'introduction de pouvoirs mythiques liés à ces présents pourrait inclure des capacités de guérison miraculeuse ou de protection divine pour les fidèles, créant ainsi un équilibre entre les effets bénéfiques et maléfiques. Par exemple, un pouvoir mythique permettant aux fidèles de neutraliser ou d'absorber les malédictions pourrait contrecarrer les aspects les plus sombres de ces présents.



ROBE DE LA TERRE MÈRE (Reliques & Rituels P.208)

(1) Invocation de la Canopée : Crée un dôme de branches et de feuilles autour du porteur, abaissant la classe d'armure de 1 point pour l'armée qui l'accueille offrant une protection impénétrable contre les projectiles et une régénération mineure d1d6 par tour lorsqu'il est en contact avec le sol naturel.
(2) Harmonie des Quatre Saisons : Une fois par jour, le druide peut invoquer l'esprit d'une saison, offrant divers effets : une brise revigorante de printemps pour le renouveau, la chaleur de l'été pour la force la récolte de l'automne pour la nourriture, ou le calme de l'hiver pour le repos.
(3) Veille des Anciens : Confère une perception aiguë et une compréhension profonde des terrains naturels, permettant au druide de détecter les menaces et de naviguer sans effort à travers les terrains difficiles. Augmente la surprise de 2 point et l'initiative d'un point.
(4) Aspect Bestial Avancé : Le druide peut faire adopter à ses armées des traits animaux plus puissants et augmentant le niveau / type d'armée diversifiés, reflétant la multitude de formes de vie protégées par Denev.
(5) Artisan Mythique de la Nature : Permet la création d'arme magiques +3, +6 contre les créatures de feu liés à la nature avec des propriétés uniques et une aura de puissance mythique.
(6) Connexions Magiques Profondes (Une fois par an) : Confère un ensemble de sorts 1d4 liés à la nature, considérés comme mythiques, avec une puissance accrue de niveau 8 et 9 au choix du druide et des effets uniques à la robe comme les gains d'expérience doublés pour toutes victoires gagnées sur des royaumes impies.

La robe incite à la préservation de la nature, renforçant le lien entre le druide et la Terre Mère. Le porteur peut se sentir poussé à entreprendre des quêtes visant à restaurer des terres dévastées ou à protéger des écosystèmes menacés.
Dans les zones où le druide utilise régulièrement la robe, la faune et la flore peuvent devenir plus vibrantes et résilientes, reflétant une bénédiction de Denev elle-même.

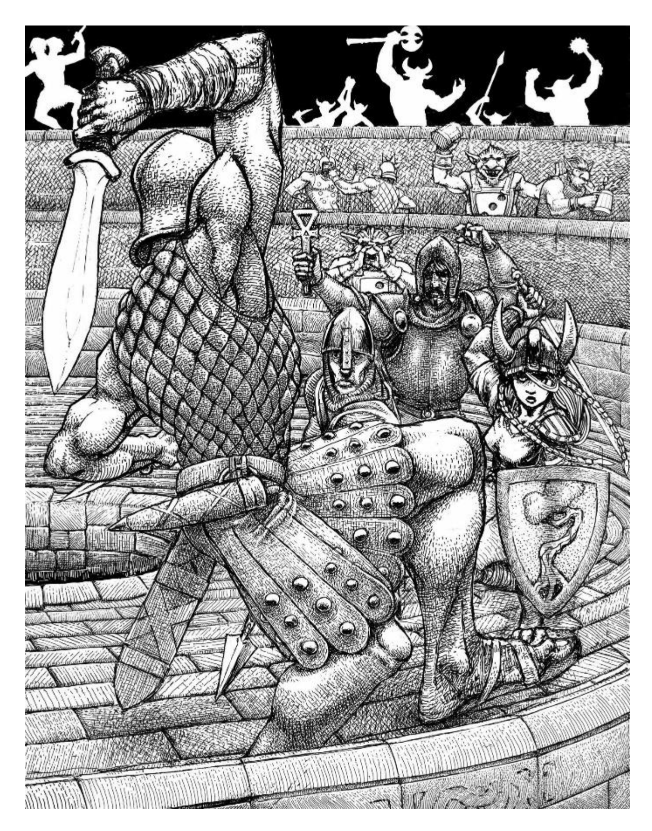
SANG DES TITANS (Reliques & Rituels P.208)

(1) Force Titanesque : Confère un bonus mythique de +4 aux dégâts des consommateurs, symbolisant la puissance brute des Titans.
(2) Endurance Inébranlable : Accorde un bonus mythique de +4 aux points de vie, des armées reflétant la résilience surhumaine des Titans.
(3) Sagesse Ancestrale : Octroie un bonus mythique de +4 aux jets de sauvegarde contre les sorts des armées (Intuition des Titans.)
Pouvoirs Spécifiques Inspirés de Pathfinder
(4) Régénération Légendaire : Le sang confère une capacité de régénération accélérée, permettant de récupérer 1d6 points de vie par tour pour une durée limitée de d6+2
(5) Bouclier Éthéré des Titans : Crée un bouclier d'énergie autour du consommateur, lui offrant une réduction des dégâts de 25% contre toutes les attaques physiques pour toute la une période du combat
(6) Écho du Rugissement Titan : Une fois par jour, le consommateur peut émettre un cri puissant imitant le rugissement d'un Titan, étourdissant et faisant fuir les ennemis proches (jet de sauvegarde Vitalité (Con) du royaume pour éviter l'effet).
(7) Pas du Géant : Accorde la capacité à une armée de réaliser des bonds prodigieux, jusqu'à 30 mètres en avant, évoquant la marche des Titans
(8) Tumulte Intérieur : L'utilisation fréquente du sang peut entraîner des changements d'humeur imprévisibles, reflétant le chaos intérieur des Titans. D100 (Moral 01-10 +5%,11-20 -5% 21-30 +10% 31-40 -10% 41-50 +15% 51-60 -15% 61-70 +20% 71-80 -20% 81-90 +25% 91-00-25%.)
(9) Marque des Titans : Une consommation excessive laisse des marques visibles sur le corps, pouvant attirer l'attention indésirable des cultistes des Titans ou des chasseurs de reliques.
(10) Soif de Pouvoir : Le pouvoir conféré par le sang peut créer une dépendance, incitant le consommateur à rechercher toujours plus de sang pour augmenter sa puissance, au risque de perdre son humanité en devenant toujours plus grand.

SHARGAR L'ÉPÉE DE L'OMBRE DE SCARN (Reliques & Rituels P.217)

(1) Aura d'Ombre : Confère à son porteur une aura qui diminue la luminosité ambiante dans un rayon de 500 mètres, offrant un camouflage naturel et un avantage de 10% sur les jets des compétences de voleur.
(2) Brisombre : L'épée inflige +2d6 points de dégâts d'énergie négative sur chaque coup réussi, absorbant la lumière et la chaleur de ses victimes.
(3) Voile d'Invisibilité : Trois fois par jour, l'armée peut se rendre invisible, comme sous l'effet du sort "Invisibilité", pendant 10 tours.
(4) Lien des Ombres : Permet au porteur de créer un passage temporaire à travers les ombres, permettant de se téléporter d'une zone ombragée à une autre dans un rayon de 100 mètres, une fois par jour.
(5) Appel des Alliés Ténébreux : Une fois par mois, le porteur peut invoquer des créatures d'ombre (comme des ombres ou des spectres) une armée volante de type IV pour le servir pendant une heure.
(6) Reflet d'Ombre : L'épée projette des illusions d'elle-même pendant le combat, créant des distractions qui offrent un avantage au porteur sur sa première attaque contre un nouvel adversaire.
(7) Faim des Ombres : Plus l'épée est utilisée pour infliger des dégâts d'énergie négative, plus elle requiert de l'ombre. Dans des environnements excessivement lumineux, l'épée perd graduellement ses capacités spéciales jusqu'à ce qu'elle soit « nourrie » par l'obscurité.
(8) Isolement dans les Ténèbres : L'utilisation fréquente de l'épée et de ses pouvoirs d'ombre peut lentement isoler le porteur socialement, les autres devenant méfiants de sa nature ombrageuse et de son apparence de plus en plus pâle et distante. Le royaume perd 2d6 points de vie et pièces d'or
(9) Echo de l'Ombre : Les anciens ennemis vaincus par Shargar hante le porteur dans ses rêves, offrant des visions troublantes mais parfois prophétiques des dangers à venir.

TRÉSOR II (RELIQUES)



SOIF DE SANG (Reliques & Rituels P.221)

(1) Appel au Carnage : Confère un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts contre des adversaires déjà blessés, reflétant son désir de sang.
(2) Hémorragie Amplifiée : Les blessures infligées saignent pour 2 points de dégâts supplémentaires par round, incitant à une violence continue.
(3) Courroux du Berserker : Une fois par jour, l'armée du leader peut entrer dans une rage berserker, gagnant temporairement +4 en dégâts et en points de vie, mais subissant un malus de -2 à la CA pour une durée de 10 tours.
(4) Lien de Sang : En infligeant des dégâts à une armée ennemie, le porteur récupère un nombre de points de vie égal à la moitié des dégâts d'hémorragie infligés ce tour-là pour son armée.
(5) Chant de la Lame : Soif de Sang chante des hymnes de bataille qui peuvent soit motiver le porteur, offrant un bonus de +20% contre la peur, soit terroriser les ennemis, leur imposant un malus de -2 à leurs jets de sauvegarde contre la peur « Désobéissance/ Désertion »
(6) Éveil du Sang : Trois fois par semaine, le porteur peut détecter tous les êtres vivants dans un rayon de 30 mètres, comme s'il possédait une forme de vision thermique, utile pour traquer ses proies.
Effets Secondaires et Contraintes
(7) Soif Inextinguible : Si l'épée n'est pas "nourrie" avec du sang chaque jour, le porteur doit réussir une sauvegarde de Justice (Sag) -2 ou être consumé par une rage meurtrière, attaquant l'allié le plus proche ou se blessant lui-même en signe de supplice.
(8) Corruption Graduelle : L'utilisation prolongée de Soif de Sang a un prix ; pour chaque semaine passée avec l'épée, le porteur doit réussir une sauvegarde de Justice (Sag) -4 pour ne pas glisser d'un cran vers l'alignement Chaotique Mauvais. Si l'alignement change, il devient plus difficile de se séparer de l'épée sans aide extérieure.
(9) Voix de la Trahison : L'épée murmure des incitations à la trahison et à la violence, affaiblissant les liens d'amitié et d'amour autour du porteur. Les relations proches peuvent se détériorer, menant à l'isolement du porteur. Et a une augmentation d'un niveau des ministres et autres leaders et une baisse de 10% de leur loyauté.

"Soif de Sang" devient un artefact complexe qui offre un puissant avantage en combat au coût d'une lente corruption de l'âme et de la personnalité du porteur. Le défi constant entre la puissance et le contrôle sur soi-même fait de cet artefact est une épée a double tranchant, capable d'élever ou de détruire ceux qui osent le manier.

SPHÉRE DE LA MÉMOIRE SLARACIENNE (Reliques & Rituels P.210)

(1) Mémoire Ancestrale : Permet au détenteur de la sphère d'accéder à des connaissances perdues ou oubliées des Slaréciens, conférant un bonus de +15% aux jets d'exploration (Histoire) et de Connaissances (arcanes) concernant les civilisations anciennes et la magie perdue. Permettant une meilleure connaissance et explorations des contrées Cachées / Mystérieuses / Perdues.
(2) Drain de Vie Sélectif : Une fois par jour, la sphère peut drainer un niveau / Type d'une armée à portée visuelle, illuminant une de ses propres armées (même Type) et conférant temporairement à cette armée une augmentation de niveau magique.
(3) Forge Gargouille : Après avoir absorbé 10 niveaux d'armée, si placée près d'un cristal, la sphère se transforme en une Gargouille Slaracienne de 24 HD avec une intelligence fragmentée basée sur les souvenirs absorbés, agissant comme un gardien 'Solo' ou un défenseur pour le détenteur de la sphère.
(4) Connaissance des Prédateurs : La créature issue de la sphère bénéficie d'un avantage tactique (+8 bonus d'attaque) contre les cibles dont les niveaux ont été absorbés, reflétant une connaissance intime de leurs stratégies et faiblesses.
(5) Résonance des Âmes Perdues : Trois fois par semaine, la sphère peut invoquer l'esprit d'un Slarécien pour assister le détenteur sous forme d'un conseil ou d'un sort de magicien de niveau 5 au choix.
(6) Voile d'Oubli : Une fois par mois, la sphère peut générer un champ d'amnésie, forçant tous ceux à proximité (rayon de 300 mètres) à faire une sauvegarde de Pouvoir ou à oublier les événements des dernières 24 heures.
(7) Malédiction du Gardien : La créature créée par la sphère est liée à la volonté des Slaréciens disparus, pouvant parfois agir (10%) contre les intérêts du détenteur en suivant des ordres oubliés ou inconnus.
(8) Echo des Guerres Anciennes : L'utilisation fréquente de la sphère attire l'attention des ennemis des Slaréciens, potentiellement des êtres magiques ou des aventuriers cherchant à percer les secrets de la sphère pour leur propre gain.



1D100 JET DES ALÉAS DE LA GUERRE
01-02 Maladie : Une épidémie majeure se déclare dans l'armée. Les points de vie baissent de 1 par tour.
03-05 Défection : Un commandant rejoint l'armée ennemie, Un leader du royaume Général (1), Conseiller (2), Gardien (3), Vice-Roi (4) Exécuteur Royal (5) Maître-Espion (6) change de camp.
06-08 Désertion : Des dizaines d'hommes désertent l'armée. Lancez 1d100 (1-60 10%, 61-80 20%, 81-95 30% 96-00 40%)
09-11 Espion attrapé : Le Maître-Espion du royaume est capturé et torturé et tué par l'armée ennemie.
12-14 Suiveurs du camp : Des itinérants, saltimbanques et les femmes d'un camp voisin arrivent, créant le chaos et l'indiscipline. Le moral monte de 10% mais le déplacement et les attaques baissent de 10%
15-17 Guides traîtres : Les indigènes guident l'armée à travers leur territoire mais rendre compte à l'ennemi des mouvements de l'armée. La surprise baisse de 1.
18-20 Commandant Perte : Un commandant de l'armée meurt d'une chute de cheval, une mauvaise santé ou d'autres circonstances. Le moral baisse de 10%.
21-24 Brigands : Les brigands attaquent les lignes de ravitaillement de l'armée. Les points de vie de l'armée baissent d'1d6.
25-28 Problèmes d'approvisionnement : Les approvisionnements de l'armée n'arrivent pas cette semaine. Là. Les points de vie de l'armée baissent d'1d6.
29-32 Profiteurs de guerre : Les marchands profitent de la mobilisation pour augmenter les prix. Les revenus du royaume augmentent d'1d6
32-36 Problèmes des trains de siège : les dangers de la campagne sont les suivants : dur pour l'artillerie de siège qui se déplace moins vite de 10 à 40%.
37-40 Mauvais temps : Le mauvais temps sévit dans l'armée le déplacement des troupes est ralenti de 30%
41-45 Mauvais présage : Un mauvais présage inquiète les troupes et baisse leur moral de 20%
46-55 Tout est calme : Pas d'aléas cette semaine.
56-60 Bon présage : Un présage positif améliore le moral de 20%
61-64 Beau temps : Le beau temps brille sur l'armée qui se déplace plus vite de 10 à 40%.
65-68 Magasin d'artillerie : Une cache de munitions est découverte.
69-72 Leadership légendaire : Une légende commence à grandir autour de lui le chef de l'armée. L'armée gagne 1d6 point de vie
73-76 Offre de ravitaillement : L'armée est bien approvisionnée à partir de Sources. L'armée gagne 1d6 point de vie
77-80 Paysans amicaux : La population locale garde l'armée informé des mouvements de l'ennemi. L'armée bénéficie de +1 à la surprise et +2 à l'initiative.
81-83 Seigneur amical : Un seigneur local fait des gestes généreux à l'égard de l'armée. L'armée gagne 1d6 point de vie et augmente ses dégâts de +1
84-86 Guides locaux : Des indigènes serviables guident l'armée à travers leurs terres. Accélérant le déplacement de 25%.
87-89 Ministres : Des clercs arrivent pour répondre aux besoins spirituels des l'armée. Améliore le moral de 20%

90-92 Espion attrapé : Un espion ennemi est capturé et tué par l'armée. Améliore le moral de 5%
93-95 Mercenaires : Une unité de mercenaires offre ses services à l'armée. (Voir Unité de Mercenaire)
96-98 Défection : Un commandant ennemi rejoint l'armée. Les points de vie de l'armée augmentent de 2d6 et le moral et la loyauté de 10%
99-100 plans découverts : les plans de l'armée ennemie sont tombés entre des mains amicales, le déplacement, le moral et la loyauté augmente de 10% et L'armée bénéficie de +1 à la surprise et +2 à l'initiative.

1D100 JET DE DÉ CAPRICE DE LA BATAILLE
01-03 Embuscade : Un piège est tendu et la bataille est soudainement plus dangereux. Les dégâts sont réduits de moitié.
04-07 Étendard de bataille : Les avant-gardes des armées sont si proches que l'étendard de combat de chaque camp est à portée de vue.
08-12 Sang et boue : Le champ de bataille est trempé de sang et de la boue. Diminue le déplacement de 10%.
13-17 Bombardement : Une unité d'artillerie à proximité commence à faire des lobes tirer sur le champ de bataille. Les points de vie baissent de 2 chaque tour jusqu'à ce que l'artillerie ennemie soit détruite
18-23 Pièges : les pièges du champ de bataille confondent, tuent et mutilent les imprudents. Les points de vie de l'armée baissent d'1d6.
24-28 Calme au milieu de la tempête : Il n'y a pas d'aléas.
29-30 Point culminant : La bataille approche d'un point culminant Des troupes des deux camps se joignent à l'incursion. Le moral augmente de 5%
31-35 Débris : La zone est jonchée de branches d'arbres qui s'effritent les murs, les flèches tordues et usagées et les débris similaires. Baisse de 10% des déplacements de l'armée.
36-40 Débris dangereux : Les combats se déroulent le terrain dangereusement jonché de débris Baisse de 20% des déplacements de l'armée.
41-45 Débris, lourds : Le champ de bataille est ponctué de Des murs de pierre percés, des arbres tombés et des ruines anciennes. Baisse de 20% des déplacements de l'armée.
46-50 Déserteurs : Déserteurs cherchant à fuir le champ de bataille interrompre le combat. La loyauté baisse de 10%
51-55 Feu : Poix brûlante, flèches enflammées, cracheur de feu
Des monstres ou des sorts magiques ont enflammé le champ de bataille. Les points de vie baissent de 2d6.
56-60 Brouillard et fumée : Un épais nuage obscurcit le champ de bataille. Le déplacement est réduit de 50%
61-65 High Ground : l'armée en défense s'est emparée de la terre. La classe d'armure de l'armée ennemi baisse de 1 point.
66-70 Maraudeurs : Des bandits et des égorgeurs tentent d'utiliser le chaos de la bataille à leurs fins sinistres. Baisse du moral des armées de 10%
71-75 monstres : les monstres ont été attirés sur le champ de bataille par le sang et le massacre. Voir table de rencontre Manuel des monstre II
76-80 piles de morts : d'énormes piles de soldats morts gisent en tas le sol. Le moral et la loyauté baisse de 20%
81-85 Renforts, ennemi : Les troupes ennemies se joignent à l'incursion. Augmentation d'une armée de type I au choix pour le royaume
86-90 Renforts, alliés : De nouvelles troupes alliées rejoignent la bataille Augmentation d'une armée de type II au choix pour le royaume
91-95 Corps éparpillés : Les corps des morts sont éparpillés sur le champ de bataille. Le moral et la loyauté baisse de 20% et baisse des points de vie 1d6.
96-100 volée de flèches : les flèches remplissent les cieux, frappant l'ami et ennemi. Baisse des points de vie 1d6.



LES RELIQUES

0. Identification
A chaque découverte de relique le magister du palais tente d'identifier les propriétés magiques de la relique par contact. Avant de lancer le sort, le magister doit purifier les objets pendant huit heures pour éliminer toute influence négative. Toute interruption nécessite de recommencer le processus. Lors de l'utilisation du sort, le magister prend chaque objet en main, risquant des effets néfastes qui peuvent rompre sa concentration. Il a une chance, augmentant avec son expérience (10% par niveau, jusqu'à un maximum de 90%), de découvrir quelque chose d'utile sur l'objet, mais il existe un risque d'interprétation erronée ou de non-révélation. Le magister ne peut identifier qu'une fonction à la fois de façon aléatoire pour les objets ayant plusieurs fonctions et ne peut réessayer sur un objet échoué qu'après avoir gagné un niveau. Le sort ne fournit pas de détails sur les bonus d'attaque ou de dégâts, juste leur nombre. Pour les objets à charges, il donne une idée générale du nombre de charges restantes sans précision. Après le sort, le magicien perd 8 points de Constitution, qu'il récupère à raison d'un point par heure de repos. S'il est de niveau 8 ou moins la perte le rend inconscient, il lui faut 24 heures pour récupérer complètement, avec un rythme de récupération réduit si inconscient.

1. Effets sur le Territoire
Chaque relique a un effet dominant sur le territoire où elle est placée. Par exemple, une Cloak of Etherealness rend une partie du royaume partiellement éthérée, affectant le commerce, la navigation, et même rend des zones inaccessibles ou dangereuses. Un Crystal Ball de puissance va permettre aux dirigeants du royaume de détecter des menaces ou des opportunités, modifiant les stratégies militaires et diplomatiques.

2. Conditions de Dépôt
Les joueurs doivent accomplir des rituels complexes pour activer la relique à l'échelle d'un royaume. Cela nécessite des quêtes pour acquérir des composants rares, le soutien de puissants alliés, ou l'alignement d'événements astronomiques, cela ajoute une couche supplémentaire d'aventure et de stratégie. Afin de construire tous les bâtiments possibles dans un royaume il faudrait 18 reliques :

(1) Chapelle des Lumières (4)
(1) Coffre des Abysses (4)
(1) Catacombes des Reliques (5)
(1) Chapelle des Vœux (5)
(1) Tombeau des Rois (6)
(1) Îles flottantes des mages (6)
(1) Cathédrale Céleste (7)
(1) Culte (7)
(1) Autel des Dragons (8)
(1) Basilique de Lumière (8)
(1) Bastion des Anciens Dragons (9)
(1) Citadelle des mille Armées (9)
(1) Ossuaire des Titans (9)
(2) Tombeaux des Dieux (9)
(3) Trône des Cieux (9)

3. Gestion des Conséquences
L'influence d'une relique est à double tranchant. Par exemple, une relique augmentant la fertilité des terres peut aussi attirer des créatures dangereuses ou provoquer une surpopulation. Les joueurs devront gérer ces conséquences, peut-être en menant des campagnes pour sécuriser les frontières ou en négociant des pactes avec les entités affectées.

4. Interaction des Reliques
Si plusieurs reliques sont déposées dans le même royaume ou des royaumes voisins, leurs pouvoirs pourraient interagir de manière imprévue. Les joueurs doivent étudier ces interactions et peut-être même les exploiter pour le bien du royaume ou pour contrer des menaces. L'accumulation des reliques agissent en « Château de carte » si la combinaison au début est en synergie elle peut ensuite devenir trop fragile est le pouvoir des reliques s'effondre ou s'annule

5. Équilibrage et Limitations
Le nombre de reliques qu'un royaume peut abriter en toute sécurité est au maximum de 6 au même titre que le nombre maximum d'armées voire Manuel du Joueur II, et des quêtes secondaires peuvent émerger pour contrecarrer les effets néfastes des reliques trop puissantes qui parfois seront détruites voir partie 7. Une relique qui quitte le territoire, soit qu'elle soit donnée, détruite ou mise sur autre plan ses effets disparaissent (modification de caractéristique, armée supplémentaire, classe d'armure, etc.…) Du royaume sauf si cela est précisé, la présence d'un nouveau Dieu, ou d'un héritier est plus problématique et doit être apprécié par le Maitre de Jeu.

6. Impact sur les Campagnes
Les campagnes sont centrées autour de la découverte, la protection, ou l'élimination des reliques dans le royaume. Les joueurs peuvent se retrouver à défendre leur territoire contre des envahisseurs attirés par la puissance des reliques, ou à l'inverse, à tenter de s'emparer des reliques d'un royaume rival.

7. Nécessité de Détruire une Relique
Parfois, les reliques, malgré leur puissance et leur valeur, doivent être détruites pour protéger le royaume. Leurs effets peuvent s'étendre bien au-delà de l'intention originale, causant des déséquilibres, des conflits politiques, ou attirant des forces malveillantes désireuses de les exploiter. La destruction devient nécessaire quand les risques associés à la possession ou l'utilisation de la relique surpassent les bénéfices, notamment si elle menace l'équilibre naturel, la sécurité du royaume, ou si elle devient un catalyseur pour le mal. Le processus implique souvent des quêtes pour comprendre la vraie nature de la relique, trouver des moyens de la neutraliser, et finalement, mener un rituel de destruction qui minimise les dommages collatéraux. La décision de détruire une relique souligne la responsabilité des héros face aux pouvoirs qu'ils découvrent et manient, rappelant que certaines forces sont trop dangereuses pour être laissées en libre circulation.

LES AUBERGES

Règles Générales d'Évolution des Auberges et Tavernes
Voir supplément (Menu & Fantasy)
Niveau / Points de Confort (PC) : Chaque auberge ou taverne a un score de Points de Confort (PC) basé sur son niveau. Les établissements affectent le repos des

Armées, leurs interactions sociales et peuvent avoir des effets spécifiques sur les quêtes ou les compétences.

Coût : Plus le niveau est élevé, plus le coût d'une nuitée est élevé. Cela reflète le luxe et les services offerts. Le coût peut être ajusté par des négociations réussies ou des relations spéciales avec l'établissement.

Événements et Rencontres : Le niveau de l'établissement détermine la probabilité et la qualité des événements ou des rencontres. Plus le niveau est élevé, plus les événements sont rares et uniques.

Auberge du Passage (Niveau 1) Indigente
Effet sur le Repos : Les personnages récupèrent uniquement 25% de leurs points de vie et de magie maximum par tour pendant leur repos ici.
Rencontres : Principalement des voyageurs de passage ; informations de base sur la région.

Quartier des Plaisirs (Niveau 2) Pauvre
Effet sur le Repos : Récupération de 50% de la vie et de la magie. Les armées gagnent un bonus mineur à leurs tests de Puissance le lendemain.
Rencontres : Artistes, informateurs, et peut-être quelques escrocs.

Repaire du Confort (Niveau 4) Normale
Effet sur le Repos : Outre la récupération de 75%, les armées gagnent un bonus temporaire à une compétence de leur choix grâce au confort exceptionnel. Rencontres : Personnalités influentes, marchands riches, aventuriers de renom.

Salle du Banquet Éternel (Niveau 5) Luxueuse
Effet sur le Repos : Les armées sont totalement revitalisés, récupérant tous les points de vie et de magie et recevant un bonus aux tests de moral de 10% pour la journée suivante. Rencontres : Noblesse, mages éminents, héros légendaires. Possibilité d'obtenir des quêtes de haut niveau.

Auberges Magiques (Niveau 8) Magique
Effet sur le Repos : Restauration complète plus un bonus magique qui confère une protection mineure de -1 contre les sorts ou augmente légèrement la puissance des dégâts de 1 point pour la prochaine journée.
Rencontres : Êtres enchantés, marchands d'artefacts magiques, maîtres de guilde. Opportunités d'acquérir des objets magiques ou des informations précieuses.



Niveau / Taille	Royaume	Or en k	Pop	Taille	Xp - Titre	Dieux / Armée/Relique	Bonus PV Niv Batiments
1. P	Château Fort et territoire	1d4	3.000	Nelanther isles	3000 XP - Sans titre	1 / 1	1d6 / 1
2. P	Village & Palais	2d4	5.000	Valombre	10 000 XP - Chef Tribal	2 / 1	1d6+2 / 2
3. P	Place Forte & Enceinte	3d4	10.000	Val Bise	25 000 XP - Échevin	2 / 2	1d8 / 3
4. P	Châtelet	d4	15.000	Luskan	50 000 XP - Bourgmestre	3 / 2	1d10 / 4
5. P	Château & muraille	8d4	35.000	Célène	100 000 XP - Bailli	3 / 2	1d10./ 5
6. P	Forteresse / Conté	6d6	50.000	Nomades des Steppes	200 000 XP - Magistrat	4 / 3	1d10 / 5
7. M	Citadelle & Donjon	d6	85.000	Nomades Du loup	350 000 XP - Baron	4 / 3	1d12 / 6
8. M	Grande Ville & Chateau	d6	120.000	Var le doré	600 000 XP - Vicomte	5 / 3	1d12 / 6
9. M	Très Grand Domaine	d6	215.000	Grand-Val	900 000 XP - Comte	6 / 3	1d12 / 7
10. M	Petit Royaume	d6	300.000	Chult	1 250 000 XP - Duc	7 / 4	1d20 / 7
11. M	Royaume Moyen	d10	450.000	Lyonesse	2 000 000 XP - Marquis	8 / 4	1d20 / 8
12. G	Grand Royaume	d10	600.000	Les Vaux	3 000 000 XP - Prince	9 / 4	1d20 / 8
13. G	Très Grand Royaume	d10	750.000	Estangund	5 000 000 XP - Grand Prince	10 / 4	1d30 / 8
14. G	Royaume Immense	d10	900.000	Tashalar	7 500 000 XP - Archiduc	10 / 4	1d30 / 9
15. Gig	Royaume Gigantesque	d10	1.3 m	Cormyr	10 000 000 XP - Roi	11 / 5	1d30 / 9
16. Gig	Métropole	d20	3.5 m	Téthyr	15 000 000 XP - Roi de Métropole	11 / 5	2d30 / 9
17. Gig	Empire Mineur	d20	5 m	Thay	20 000 000 XP - Empereur Mineur	12 / 5	2d30 / 9
18. Gig	Empire	d20	7 m	Royaume de Nithia	25 000 000 XP - Empereur	12 / 5	3d30 / 9
19. Gig	Royaume Magique	d20	12 m	Outreterre	30 000 000 XP - Immortel	12 / 6	1d100 / 9
20. Gig	Royaume Divin	d20	25 m	Kara-Tur	35 000 000 XP - Divinité	12 / 6	1d100 / 9

Métiers

Premier Tirage D100	Second Tirage	Métiers
01	d10	1 Marchand de livres - 2 Bouquiniste - 3 Linguiste - 4 Historien - 5 Cartographe 6 Bibliothéquaire -7 Scribe -8 Enlumineur - 9 Parcheminier - 10 Relieur
02	d4	1 Rentier - 2 Propriétaire mobilier - 3 Armateur - 4 Noble déchu
03	d6	1 Bijoutier - 2 Orfèvre - 3 Horloger - 4 Lapidaire - 5 Spécialiste en Relique - 6 Expert en œuvres d'art
04	d6	1 Banquier - 2 Prêteur sur gage - 3 Changeur - 4 Usurier - 5 Bookmaker - 6 Monnayeur
05-07	d6	1 Pêcheur 2 Poissonnier-Marayeur -3 Fabriquant de filet de pèche - 4 Fumoir - 5 Pécheur de Perle - 6 Salaisonnier
08	d8	1 Prêtre - 2 Mystique - 3 Pèlerin - 4 Précheur -5 Acolyte -6 Inquisiteur -7 Théologien -8 Exorciste
09	d6	1 Tanneur - 2 Foureur - 3 Taxidermiste - 4 Chiffonnier - 5 Maroquinier - 6 Restaurateur d'œuvre d'art
10	d3	1 Bûcheron - 2 Charbonnier - 3 Mineur
11	d10	1 Conseiller - 2 Premier Ministre - 3 Bras droit - 4 Régisseur -5 Sénéchal - 6 Connetable - 7 Balli 8 Aide de Camps - 9 Intendant – 10 Chancellier
12-14	d4	1 Chasseur - 2 Pilleur de tombe - 3 Pilleur d'épave - 4 Braconnier
15	d3	1 Scout - 2 Pisteur - 3 Eclaireur
16	d10	1 Tailleur - 2 Tisserand - 3 Teinturier - 4 Drapier - 5 Feutrier - 6 Chapelier - 7 Gantier - 8 Blanchisseur - 9 Tisserand de Tapis - 10 Bourrelier
17	d12	1 Forgeron - 2 Serrurier - 3 Chaudronnier - 4 Charron - 5 Fondeur - 6 Tonnelier - 7 Mécanicien - 8 Dinanier 9 Artificier élémentaire -10 Constructeur de golems – 11 Fabricant de Lanterne - 12 Antiquaire
18	d6	1 Armurier - 2 Archerie -3 Polisseur d'arme - 4 Fabricant de bouclier - 5 Fabricant engins de siège -6 Fabricant d'armure pour monture
19	d6	1 Charpentier - 2 Menuisier - 3 Hébéniste - 4 Tourneur de bois - 5 Graveur sur Bois - 6 Sculteur sur Bois
20	d6	1 Fabricant de bateaux - 2 Fabriquant de voiles - 3 Fabriquant de cordes et filets - 4 Charpentier de marine 5 Marin de navire aérien - 6 Navigateur stellaire
21	d6	1 Vannier - 2 Savetier - 3 Cordonnier - 4 Sabotier - 5 Bottier - 6 Tailleur de Vétements
22-24	d4	1 Vendeur d'huile - 2 Vendeur de sel - 3 Vinaigrier - 4 Marchand d'épices 5 récupérateur d'eau Usées 6 Savonnier
25	d8	1 Coiffeur - 2 Parfumeur - 3 Perruquier - 4 Esthéticien - 5 Opticien - 6 Maquilleur - 7 Baigneur - 8 Masseur 9 Porte Parfum 10 Porte étendard
26	d6	1 Herboriste - 2 Apothicaire - 3 Guérisseur - 4 Arracheur de dents - 5 Sage femme - 6 Barbier-Chirurgien
27-30	1d10	1 Mercenaire - 2 Archer : arc long - 3 Archer : arc court - 4 Artilleur - 5 Arbalétrier - 6 Fantassin lourd 7 Fantassin léger - 8 Fantassin lancier - 9 Hobilar lourd - 10 Hobilar léger
31-35	1d10	1 Cavalier léger - 2 Cavalier lourd - 3 Cavalier moyen - 4 Cavalier archer - 5 Sapeur, foreur - 6 Troupes d'élite - 7 d3 1 scout -2 Pisteur - 3 Eclaireur 8 Frondeur - 9 Marins d'équipage - 10 Marins combattants.
36-37	1d100	Grade : 01-10 adjudant, 11-15 sergent, 16-18 caporal. 19-29 capitaine, 21 lieutenant, 22 Lt-colonel : 23 : dlO 1-5 colonel, 6-8 major 9-10 général 11-12 Seigneur de guerre 24 et + simple soldat.
38-43	d3(d8)	1 Eleveur (d8) - 2 Garçon de ferme – 3 Berger (1 porc - 2 cheval - 3 mouton - 4 bovin - 5 chèvre - 6 âne et mule - 7 volaille - 8 (poisson = pisciculteur).
44-64	d4	1 Maraîcher 2-3 Travailleur agricole - 4 Garde forestier
65	1d12	1 Transporteur - 2 Egoutier - 3 Messager - 4 Enrieteneur 5 Nettoyeur 6 Cantonier - 7 Ponts et chaussée - 8 Géomètre - 9 Policier ou Garde chasse 10 Pompier - 11 Responsable de l'hygiène et de l'eau - 12 Paysagiste, eau et forêt, jardinier.
66	d6	1 Musicien - 2 Danseur - 3 Acteur - 4 Chanteur - 5 Humoriste - 6 Chansonnier
67	d6	1 Sculpteur - 2 Peintre - 3 Dessinateur - 4 Poète-écrivain - 5 Compositeur - 6 Maitre de Guilde
68	d10	1 Commis - 2 Serveur - 3 Domestique - 4 Gâte-sauce - 5 Plongeur - 6 Palefrenier - 7 Echanson - 8 Majordome - 9 Gouteur Royal - 10 Chef Cuisinier
69-70	d100	01-04 commandant de bord. 05 Sémaphoriste 06 Garde-cote 07-00 marin civil et marchand
71	D4	1 Convoyeur - 2 Caravanier - 3 Conducteur de charette marchande- 4 Cocher
72	d10	1 Clochard - 2 Ermite - 3 Marginal - 4 Crieur public - 5 Sans emploi - 6 Homme à tout faire 7 Veilleur de Nuit - 8 Portefaix 9 Pleureuse 10 Porteur d'eau
73	d8	1 Coutelier - 2 Armurier - 3 Fabricant d'aiguilles - 4 Vendeur d'arcs - 5 Rémouleur-aiguiseur - 6 Maître d'armes - 7 Potier - 8 Céramiste
74	d6	1 Juge - 2 Procureur - 3 Avocat - 4 Député - 5 Professions politiques - 6 Collecteur d'impôts
75	d10	1-2 Garde civil - 3 Policier privé - 4 Sbire - 5 Garde du corps - 6 Spécialiste de pièges et d'armes étranges 7 Bourreau - 8 Geôlier -9 Gladiateur -10 Instructeur de combat
76	d6	1 Hottier - 2 Jouguier - 3 Bourellier - 4 Ceinturier - 5 Fabricant de charrette - 6 Mercier
77		Paludier (personne travaillant dans les marais salants)
79	d4	1 Fabricant de drapeaux - 2 d'Enseignes - 3 de blasons - 4 Fabricant de miroirs magique
80	d4	1 Marbrier - 2 Maçon - 3 Terrassier - 4 Mosaïste
81	d6	1 Plâtrier - 2 Verrier - 3 Peintre en bâtiment - 4 Tapissier - 5 Vitrailliste - 6 Ferronier d'art
82	d4	1 Couvreur - 2 Ramoneur - 3 Ardoisier – 4 Nettoyeur de puit
83-93	d6	1 Ouvrier dans la brique et la pierre – 2 Maitre de Chantier- 3 Contre-Maitre 4-5 Ouvrier dans le textile - 6 Ravaudeur
94 (01-53)	1d100	01-10 Baladin - Bouffon, 11-21 Acteur ambulant ou Troubadour, 22-52 Marchand, 53-00 Visiteur (retirer)*.
94 (54-00)	1d10	1 Jongleur - 2 Mime - 3 Acrobate - 4 Musicien - 5 Bateleur - 6 Acteur - 7 Montreur d'ours - 8 Chanteur - 9 Danseur - 10 Equilibriste
95	d12	1 Alchimiste - 2 Cryptographe - 3 Religion - 4 Linguiste - 5 Maître des potions- 6 Conteur - Mythologue 7 Zoologiste - 8 Mécanique - 9 Astronome - 10 Ingénieur de siège- 11 Distilleur -Bouilleur – 12 Botaniste
96	d12	1 Vendeur de monture - 2 Vétérinaire - 3 Oiseleur - 4 Vendeur d'animaux divers - 5 Fauconnier - 6 Maître-chien - 7 Apiculteur magique 8 Dresseur de griffons - 9 Maréchal Ferrant - 10 Sellier Arnacheur 11- écuyer 12 - Jockey
97	d8	1 Foreur - 2 Puisatier - 3 Sourcier - 4 Services de pompes funèbres - 5 Fossoyeur - 6 Embaumeur - 7 Porteur d'eau - 8 Fabricant de cerceuil
98	d12	1 Boucher - 2 Charcutier - 3 Poissonnier - 4 Epicier - 5 Boulanger - 6 Pâtissier - 7 Confiseur - 8 Laitier - 9 Fromager 10 Saigneur - 11 Rôtisseur - 12 Viticulteur-vigneron
99	d8	1 Vendeur de foin - 2 Vendeur de bois - 3 Vendeur de combustible - 4 Herboriste - 5 Zythologue - 6 Œnologue -7 Meunier -8 Cordier
00 (01-98)	D10	1 Travailleur au noir - 2 Trafiquant de drogues - 3 Falsificateur de document - 4 Passeur - 5 Récupérateur 6 Tatoueur - 7 Traqueur -8 Trapeur-Chasseur de monstres– 9 Vendeur d'Esclave 10 Faussaire d'Art
00 (99-100)	1d10	1 Vendeur de poison - 2 Maniaque - 3 Proxénète - 4 Receleur - 5 Cambrioleur - 6 Contrebandier - 7 Agitateur et provocateur - 8 Conspirateur 9 Espion -10 criminel ou meutrier non découvert

TABLEAU DES CONSTRUCTIONS

Nombre	1er niveau	2ème niveau	3ème niveau	4ème niveau	5ème niveau
1	Autels des Origines	Arbres des Conseils	Arène de la Vaillance	Académies de Guerre	Amphithéâtres des Étoiles
2	Ateliers des Premiers Outils	Bains Thermaux Sacrés	Arsenal des galères	Allées des Sentinelles	Ateliers d'Ingénierie de Siège
3	Auberge du Passage	Cabinets des Orfèvres	Ateliers d'Engins de Siège	Archives du Destin	Catacombes des Reliques
4	Bassin de collecte	Chaînes de Lanternes	Baraquements de la Garde	Arènes des Gladiateurs	Chapelle des Vœux Martiaux
5	Bercails des Bergers	Champs de l'Espérance	Bibliothèque des scribes	Chapelles des Lumières	Cimes de la Maîtrise
6	Brasiers Communaux	Cloître des Sages Éternels	Chapelles des serments	Citadelle de l'Indomptable	Citadelle Maritime
7	Camps des Barbares	Confréries des Métiers	Colonnes du Triomphe	Coffres des Abysses	Crypte des Ancêtres
8	Carrés d'Herboriste	Cours des Griffons	Cryptes des Ancêtres	Demeures des Héros	Écuries de Guerre
9	Cercles Arcaniques	Dépôts des Richesses	Dômes des Présages	Forges des Âges	Égouts sous-Ventre
10	Chaumières des Moissons	Étables des Destriers	Donjon de Commande	Guildes des Explorateurs	Forge des Maîtres
11	Chemins de Veille	Foires aux Gobelins	Église de la Flamme Éternelle	Halls des Vents	Guilde Noire
12	Fontaines de Vie	Fontaines de la Prospérité	Fossés d'Absorption	Laboratoires d'Alchimie	Jardins des Chimères
13	Fosses d'Extraction	Forgeries des Défenseurs	Galeries des Savoirs Interdits	Loges des Passeurs de Mondes	Maisons des douleurs
14	Guilde des Marchands	Fours de l'Alchimiste	Greniers Fortifiés	Monastère de l'héritage Divin	Marchés des Arcanes
15	Granges du Premier Grain	Garnisons de la Vaillance	Hauts-Fourneaux des Maîtres	Port de Marchandise	Murailles Enceintes
16	Marché Noir	Granges de l'Abondance	Les Courants de la Découverte	Quartiers des Champions	Portails des Héros
17	Oratoire de la Flamme Divine	Halles des Charpentiers	Logis de Gardiens Élémentaux	Résidence Royale	Rêves de Machine
18	Pistes des Sentinelles	Logis des Mercenaires	Mines Profondes	Repaire du Confort	Salles du Banquet Éternel
19	Port de l'aube	Moulin des Courants	Murailles des Éons	Salle du Conseil de Guerre	Système de descente
20	Repos du Randonneur	Pavillons des Cartographes	Orphelinats et Hospices	Serres des Élixirs	Sentinelles de Pierre Vivante
21	Retour des carrières	Ponts du Zéphyr	Pavillons des Guérisseurs	Serviteurs-Experts	Théâtres de la Prospérité
22	Sentinelles du guet	Quartier des plaisirs	Potences & Échafauds	Temple Mausolée	Vincebus Eruptum
23	Tentes de l'Alliance	Salons des Divinateurs	Quartiers des Bâtisseurs	Tours de Mage de Guerre	
24	Tours de Vigilance	Sépultures de l'oubli	Tours de Guetteurs d'Âmes		

Nombre	6ème niveau	7ème niveau	8ème niveau	9ème niveau
1	Abysses des soupirs	Arènes du Destin	Arboretum des Mondes	Acropole des Immortels
2	Académie des Maîtres	Arsenal des Conjurateurs	Arcanes du Firmament	Arcanes Suprêmes
3	Archives Élémentaires	Attelages hétéroclites	Arcanum de Guerre	Arche des Alliances
4	Cercle des Invocateurs	Cathédrale Céleste	Auberges Magiques	Bastion des Anciens Dragons
5	Chantiers Navals infernaux	Champs d'Aether	Autels des dragons	Citadelle des Mille Armées
6	Donjon de la Garde	Couvent des Vierges de Fer	Basilique de la Lumière	Colosse de la Garde Ultime
7	Écuries des Bêtes de Guerre	Culte	Bibliothèques des Dimensions	Forge Stellaire
8	Flots de la Prospérité	Écuries des Griffons	Camp de Gardes Élémentaires	Forteresse Planétaire
9	Forge du Phénix	Forge des Dragons	Citadelle des Étoiles	Jardin des Éons
10	Hall des Guerriers Célestes	Les Havres de la Majesté	Forges Célestes	Ossuaire des Titans
11	Havres des Héritiers	Observatoire Astral	Jardins des Pactes Anciens	Panthéon Divin
12	Îles Flottantes des Mages	Ordre de la Lame Inflexible	L'Arène des Immortels	Porte de l'Oracle
13	Jardins de l'Éden	Parcs de l'eau Noire	Ménagerie Planétaire	Salle de Puissance Divine
14	Labyrinthes Temporels	Portail des Légions	Panthéon des Héros	Sanctuaire du Phoenix
15	Nécropole Éternelle	Quartier des Maîtres	Ports des Marchands Lointains	Tombeaux des Dieux
16	Serviteurs-Maître	Sacrifices	Sphères d'Harmonie	Tour de Haute Magie
17	Tombeaux des Rois	Tours des Gardiens Astraux	Serviteurs-Grands Maître	Trône des Cieux
18	Tournois & Chevalerie			Vassale Cité
19				
20				

LES 8 ÉCOLES DE BATISSEURS

École de la Fortification : (Gardien) Similaire aux abjurateurs qui tissent des protections magiques, les architectes de la Fortification infusent les fondations et les murs avec des incantations de résistance et de solidité. Cette école forme ses élèves à l'art de l'intégration de runes de défense et de champs de force dans la pierre elle-même, créant ainsi des structures telles que la Forteresse de Pierre ou le Donjon de la Garde, qui deviennent des symboles de sécurité et de résilience inégalée. Infusant chaque pierre avec des glyphes de résistance et des barrières de force. Ils érigent des bastions impénétrables et des remparts stoïques capables de résister aux sièges les plus féroces. De la Forteresse de Pierre au Donjon de la Garde, les constructions de cette école sont synonymes de sécurité et de défense inébranlable.
Si toutes les constructions défensives étaient bâties la classe d'armure du bastion serai de -1.
11 Constructions chacune d'elle abaissant la classe d'armure de 1 point : Autel des origines (1) Donjon de Commande (3) Murailles des Éons (3) Allées des Sentinelles (4) Citadelle de l'Indomptable (4) Muraille d'enceinte (5) Sentinelle de Pierre (5) Donjon de la Garde (6) Arcane du Firmament (8) Citadelle des étoiles (8) Forteresse Planaire (9)

École des Ressources : (Trésorier) Inspirée des druides qui révèlent les mystères de la nature pour puiser dans **les ressources de la nature, minérales, végétales, animales**, l'École des ressources allie architecture et écosystèmes, concevant des mines, des auberges de Passage et des Bosquets Sacrés, des écuries, des champs de l'espérances qui s'insèrent le mieux possible dans leur environnement. Les étudiants apprennent à créer des espaces qui non seulement coexistent avec la nature mais qui l'enrichissent, transformant les jardins et les cours intérieures en oasis florissants. Mêlant l'architecture à la nature florissante. Ils créent des Auberges de Passage qui sont des havres pour les voyageurs et des Bosquets Sacrés où les citadins peuvent méditer. Chaque construction est une célébration de l'équilibre écologique, intégrant eau vive, jardins suspendus et cours intérieures verdoyantes.

École des Arcanes : (Magistère) Inspirée par les écoles d'Enchantement l'École des Arcanes Mécaniques fusionne la puissance de la magie avec l'ingénierie avancée. Ses adeptes apprennent à insuffler la magie dans des mécanismes complexes, donnant vie à des créations telles que des horloges astrales capables de prédire des événements célestes **ou des engins de siège** autonomes pour la défense des bastions. L'École des Arcanes se spécialise dans **l'intégration de la magie active dans l'architecture**, permettant aux Tours d'Alchimie et aux Bibliothèques Arcaniques de bénéficier de connaissances enchanteresses. Les étudiants apprennent à insuffler une autonomie magique à leurs créations, les dotant de lumière, de chaleur et de systèmes de défense indépendants. Ces bâtisseurs tissent la magie brute dans le tissu des édifices, permettant à des constructions comme les Tours d'Alchimie ou les Bibliothèques Arcaniques de fonctionner avec des enchantements automatisés, offrant lumière, chaleur, et défense. Et portail vers d'autre dimensions.

L'École des Guildes : (Grand Diplomate) Les bâtisseurs de l'abondance s'inspirent des principes de la Conjuration pour forger les liens de l'artisanat et du commerce dans le tissu des royaumes. Cette école enseigne à ses membres l'art de construire des bâtiments sociaux, **des guildes des marchands aux maisons de commerce**, en passant par des repaires de voleurs dissimulés derrière des façades de boutiques légitimes. Les étudiants sont formés à créer des espaces qui favorisent l'échange, l'artisanat, la négociation et la protection des intérêts de leurs affiliés. En conjurant des pactes et des alliances, ils bâtissent des réseaux aussi vastes que les murs des cités, unifiant les artisans et les commerçants sous un même toit, où chaque transaction est un sortilège tissant la prospérité.

École des Vestiges : (Vice-Roi) Cette école se consacre à la **préservation et à la réhabilitation des structures antiques, écho aux sorts de Nécromancie** qui protègent contre l'usure du temps. Elle forme des experts capables de restaurer les Cryptes des Ancêtres et les Halls des Héritiers, mariant des techniques ancestrales à des méthodes contemporaines pour perpétuer le souffle de l'histoire. S'appuyant sur les traditions des anciennes civilisations, les maîtres de cette école restaurent et préservent les édifices anciens, tels que les Cryptes des Ancêtres et les Halls des Héros, en alliant des techniques séculaires à des méthodes de conservation modernes pour assurer que le passé continue de respirer dans le présent.

École de l'Ascendance : (Général) Puisant son inspiration dans les écoles d'Altération, qui redéfinissent la réalité même, cette école ambitionne d'ériger des structures qui dépassent l'entendement, telle la Citadelle des Étoiles. Les apprentis apprennent à manipuler des forces gravitationnelles et à utiliser des matériaux renforcés par la magie pour **construire des fondations solides** routes et infrastructures afin de construire monuments qui aspirent à la grandeur des dieux. Grandeur, les bâtisseurs de l'Ascendance élèvent des édifices tels que la Citadelle des Étoiles ou le Panthéon des Héros, utilisant des méthodes avancées qui défient la pesanteur, créant des espaces qui s'étirent vers les cieux comme pour toucher les dieux eux-mêmes

École des Élémentaires : En parallèle avec les écoles d'Évocation, qui maîtrisent les forces et les éléments, cette école enseigne comment canaliser les forces élémentaires de la nature dans la construction. Ses disciples savent ériger des Forges des Titans où le feu élémentaire couve et créer des Fontaines des Éléments, chantier naval, moulins, Aqueducs où l'eau et l'air s'unissent dans une danse éternelle. Les bâtisseurs de cette école s'allient avec les élémentaires pour intégrer le feu, l'eau, la terre et l'air dans leurs constructions, créant des Forges des Titans animées par le feu élémentaire et des Fontaines des Éléments où l'eau danse en parfaite harmonie avec les vents.

École du Sanctuaire : (Grand prêtre) À l'image des écoles de Divination qui dévoilent les secrets cachés, l'École du Sanctuaire révèle le divin dans ses créations. Elle spécialise ses étudiants dans l'élaboration de Temples de l'Oracle et d'Autels des Premières Prières, Cathédrales des lieux empreints d'une puissance spirituelle telle qu'ils se font le théâtre d'une connexion privilégiée entre le matériel et le spirituel. Cette école révèle le sacré dans la pierre et le bois. Les Temples de l'Oracle et les Autels des Premières Prières construits par ses fidèles sont plus que des structures ; ce sont des lieux où le voile entre le monde matériel et le divin est le plus fin, où la spiritualité imbue chaque aspect de la conception.



EXPLICATION DES CONSTRUCTIONS

Chaque construction est présentée de la même manière que les sorts dans le manuel du joueur, avec une adaptation des termes pour correspondre à la gestion d'un royaume.

Nom et Type de Construction : Identifie la construction et sa catégorie (militaire, économique, sociale, etc.). Ainsi que le type d'école de bâtisseur qu'il implique.

Classe de Dirigeant : Indique à quelle catégorie de dirigeants la construction s'adresse le mieux ou qui est le plus susceptible de contrôler cette construction et son ajout au royaume. Cela inclus tous les ministres / Leaders du royaume tel que "Magistère", "Grand-Prêtre", "Exécuteur Royal', "Trésorier", etc., selon l'orientation stratégique, son (niveau minimum) ou la spécialisation requise pour tirer le meilleur parti de la construction.

Niveau : Indique la complexité ou le prestige de la construction. Plus le niveau est élevé, plus la construction est imposante et a des effets stratégiques ou économiques importants.

Durée de Construction : Le temps nécessaire pour achever la construction, toujours exprimé en tour de jeu (durée de travail ininterrompu)

Coût : Représente la quantité d'or et de ressources nécessaires pour entamer la construction. Si des conditions de construction ne sont pas remplies le coût peut augmenter comme suit : Doublé pour la classe de dirigeant absente Triplé si le jet de construction à échouer. Les prérequis ou élémentaires eux sont indispensables.

Conditions de Construction : Elles déterminent les prérequis pour bâtir dans le royaume, englobant des critères géographiques (Eau, Terre, Air, Feu), sociaux, politiques et de niveaux des ministres. Ces conditions incluent la qualité du Royaume l'alignement moral ou éthique (exigeant un alignement "Bon", "Mauvais", "Neutre"), la nécessité d'avoir déjà construit certaines infrastructures (comme une "Bibliothèque des Scribes" avant une "Académie de Magie"), et d'autres prérequis tels que l'accomplissement de quêtes spécifiques, la disponibilité de ressources, ou la réalisation d'objectifs diplomatiques ou militaires.

Jet de Construction : Mécanisme qui est utilisé pour introduire un élément d'aléatoire dans le processus de construction, similaire à un jet de compétence ou de sauvegarde dans le manuel du joueur. Cela détermine le succès des étapes critiques de la construction, l'efficacité des ressources utilisées, ou même la découverte de bonus cachés (succès critique 01) ou de complications (20) pendant la construction
Le Bonus Caché est toujours synonyme d'augmentation des bonus déjà existant, l'inverse pour les complications comme la durée ou le coût de construction de tout cela a l'appréciation du Maitre de Jeu.
Le jet est basé sur un d20 sous la caractéristique du royaume pertinente, comme la Maitrise pour planifier, la Puissance pour la construction physique, ou le Pouvoir pour optimiser les ressources. La Justice pour les sanctuaires, la Culture pour les théâtres Si le jet est raté il peut être retenter au prochain tour ce n'est pas grave surtout quand deux tests sont demandés simultanément pour une même construction de haut niveau.



Composantes : Les matériaux (M), la main d'œuvre (O) et les plans (P) nécessaires à la construction.

Explication/Description : Explique l'utilité et les avantages spécifiques de la construction pour le royaume, ainsi que toute capacité spéciale qu'elle confère.



L'ensemble des 184 constructions disponibles dans le royaume contribue à augmenter ses points de vie d'environ 184 x 1d6, car presque toutes renforcent le royaume de 1d6 à 3d6 points de vie. Cela peut représenter un total maximum approximatif de 1100 points de vie, en partant d'une base initiale pouvant atteindre jusqu'à 250 points de vie. Ce maximum est cohérent avec les valeurs observées dans *« le Guide des Royaumes »*, où les royaumes les plus puissants, notamment ceux de nature divine, peuvent atteindre jusqu'à 1200 points de vie. Mais pourquoi un tel maximum est-il fixé ? Pour des raisons évidentes de simplicité et d'équilibre. Les royaumes de cette envergure doivent être capables de soutenir des combats contre des armées dont l'indice de puissance varie entre 200 et 250, soit l'équivalent en dégâts potentiels par tour de combat. Par conséquent, il était nécessaire de plafonner le maximum de points de vie pour garantir que les calculs restent gérables et que le déroulement du jeu ne devienne pas trop long ou trop complexe.

Limiter les points de vie maximaux à une valeur définie assure une expérience de jeu fluide, où les joueurs peuvent se concentrer sur la stratégie et les interactions narratives, sans être submergés par des calculs interminables. De plus, cet équilibre permet de maintenir la tension dramatique des confrontations entre royaumes de haut niveau, où chaque décision peut être déterminante pour l'issue de la bataille. Cette limitation incite également les joueurs à investir dans des stratégies diversifiées, telles que le renforcement des défenses, l'amélioration des armées, ou l'utilisation judicieuse des ressources magiques et diplomatiques, plutôt que de se reposer uniquement sur une accumulation excessive de points de vie. En somme, cette approche contribue à créer un jeu de rôle équilibré et captivant, où la gestion des points de vie reste un facteur crucial, mais non dominateur, du succès d'un royaume. Elle permet également de conserver une compatibilité avec les autres aspects du jeu, tout en offrant une expérience immersive et stratégiquement riche pour les joueurs.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 1

LES SOUBASSEMENTS

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 1

AUTELS DES ORIGINES (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (7)* Niveau 1
Cible : *Espaces sacrés dédiés à la prière et à la contemplation*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *13po*
Condition de construction : Royaume (Justice / Foi) 8+
Jet de construction : *Un Grand Prêtre doit réussir un jet sous la Justice du royaume pour sanctifier l'autel et invoquer sa protection divine.*
Composantes Matérielles : *Blocs de pierre sacrée, Minerais de fer bénis, Charbon purifié*
Composantes Professionnelles : *Tailleur de pierre, Forgeron rituel, Charbonnier sacré, Fondeur*

Explication/Description : Les "Original Altars" sont des bastions sacrés érigés en l'honneur des divinités gardiennes et des puissances élémentaires qui ont sculpté le cosmos. Guidés par la sagesse ancestrale du Grand Clerc, ces autels sont taillés dans des roches millénaires, choisies pour leur harmonie avec le divin, et élevés en des emplacements baignés d'une énergie spirituelle intense. Au-delà de leur rôle de centre de dévotion et de contemplation, ces autels agissent comme des lieux sacrés, conférant une protection surnaturelle à leur environnement. Cette bénédiction divine diminue la vulnérabilité du sanctuaire, réduisant la classe d'armure du bastion de -1, forgeant ainsi un rempart contre les périls extérieurs.

ATELIERS DES PREMIERS OUTILS (Ressource/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (5)* Niveau 1
Cible : *Emplacement adapté aux ateliers d'artisanat*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *16 po*
Condition de construction : *Royaume (Feu) 10+*
Jet de construction : *Un Trésorier compétent doit superviser le projet, requérant un jet de compétence en Maitrise du royaume*
Composantes Matérielles : *Bois de charpente, fer pour outillage, cuir pour les manches*
Composantes Professionnelles : *Forgeron, Charpentier, Tailleur de Pierre, Tanneur, Transporteur, Marchands*

Explication/Description : Ces "First Tools Workshops" sont des petites forges d'innovation et sont érigées pour catalyser le savoir-faire artisanal du royaume, constituant un investissement initial modéré pour des bénéfices substantiels en terme d'efficacité et de rendement. Elles sont des pierres angulaires de la prospérité économique et amplifient l'influence du royaume à travers l'amélioration des équipements et engins. Emblèmes d'ingéniosité et d'ambition, ces ateliers forment les bases d'où jaillissent les outils destinés à façonner l'avenir. Au sein de ces antres, où le métal et le bois se fondent en instruments primordiaux pour l'expansion et la richesse du royaume, des maîtres forgerons et des artificiers des éléments unissent leurs forces. Ils fusionnent magie et technique ancestrale pour forger des outils robustes et performants, prêts à endurer les défis du labeur et à propulser le développement des contrées et des ressources du royaume.

AUBERGES DU PASSAGE (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (3), Conseiller (5*) Niveau 1
Cible : *Accueil et repos pour voyageurs et commerçants*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *20 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 10+*
Jet de construction : *Un expert en hôtellerie (Conseiller) doit réussir un jet de compétence en Culture*
Composantes Matérielles : Bois pour la structure et le mobilier, Pierres pour la fondation, Tissus pour la décoration
Composantes Professionnelles : *Charpentier, Maçon, Décorateur, Tavernier, Cuisinier, Aubergiste, Commis, Serveurs*

Explication/Description : ces "Transient Inn" offre un sanctuaire aux voyageurs fatigués et aux commerçants itinérants. Située à des carrefours stratégiques ou à proximité de lieux célèbres, ces auberges sont des établissements situés aux frontières du royaume, accueillant étrangers et alliés conçue pour offrir un juste repos et un ravitaillement. Offrant une expérience modeste pour tous ses hôtes. Le succès de la construction repose sur l'expertise des professionnels engagés, depuis les artisans qui façonnent chaque brique jusqu'aux aubergistes qui accueillent chaque invité. En réussissant le jet de construction, l'auberge promet non seulement un lieu de repos mais aussi un centre de rencontres et d'échanges culturels. "L'Auberge du Passage" devient ainsi un point lumineux sur la carte du royaume, ou toutefois il faut veiller sur sa bourse.

BASSIN DE COLLECTE (Ressources/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (4), Conseiller (7)* Niveau 1
Cible : *Collecte et stockage de l'eau*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 8+*
Jet de construction : Un expert en gestion de l'eau doit réussir un jet en Maitrise pour optimiser la capacité de collecte et la résilience du bassin.
Résistance à la Magie : Oui, pour éviter la contamination magique de l'eau.
Composantes Matérielles : Pierre calcaire pour la filtration, argile pour l'étanchéité, bois pour les structures de soutien.
Composantes Professionnelles : Terrassier, Magicien, Maçon, Charpentier.

Explication/Description : Le « Collection Tank » constitue une fortification essentielle pour le royaume, garantissant l'accumulation, la conservation, et la redistribution des eaux douces. Érigé sous l'aegis de sages Trésoriers et Conseillers, ce bassin capture les précipitations et ruissellements, les purifiant via un substrat de calcaire avant leur stockage pour usages futurs. Stratégiquement implanté pour optimiser la récolte hydrique tout en préservant les terres avoisinantes, chaque bassin est une prouesse d'ingénierie, doté d'une résilience magique le préservant des contaminations occultes. Incluant des matériaux durables son élévation soutient l'agriculture, répond aux besoins en eau de la population locale, et arme le royaume contre les sécheresses, tout en jouant un rôle crucial dans la gestion des crues. Ainsi, les bassins de collecte ne se limitent pas à une prouesse technique, ils symbolisent l'engagement envers la prospérité et la santé du royaume, veillant à ce que chaque goutte d'eau soit judicieusement exploitée. Renforce de 1d6 points de vie le royaume.

BERCAILS DES BERGERS (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (4), Conseiller (5)* Niveau 1
Cible : *Protection et abri pour les troupeaux*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *15 po*
Condition de construction : *Royaume (Vitalité) 8+*
Jet de construction : *Un Maître des Bêtes ou un Druide Expérimenté doit réussir un jet de compétence en Vitalité*
Composantes Matérielles : *Bois robuste de la forêt, pierres locales pour les fondations, toit de chaume résistant.*
Composantes Professionnelles : *Charpentier, Druide, Éleveur, Gardien.*

Explication/Description : Les "Shepherds' Folds" sont conçus comme des refuges solides pour les troupeaux, les préservant des prédateurs nocturnes et des aléas climatiques sévères. Inspirés par les traditions ancestrales de l'École des ressources, ces enclos intègrent des techniques de construction qui harmonisent les éléments naturels avec les besoins vitaux des animaux. Sous la supervision de dirigeants dévoués, chaque bercail est bâti avec des matériaux choisis pour leur durabilité et leur capacité à se fondre dans le paysage environnant. L'usage judicieux du bois des forêts voisines garantit une structure respirante et chaleureuse, tandis que le toit de chaume offre une isolation efficace contre la pluie et le soleil. Les pierres, assemblées selon des méthodes établies par les ancêtres, forment une barrière inébranlable contre les incursions. Des incantations élémentaires sont tissées dans les fondations, apportant une protection supplémentaire contre le feu et les inondations, assurant ainsi une sécurité renforcée. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

BRASIERS COMMUNAUX (Élémentaire/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (3), Grand Diplomate (5)* Niveau 1
Cible : *Lieux de rassemblement pour la communauté*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : *Royaume (Feu) 7+*
Jet de construction : *Un magicien, druide ou sorcier doit réussir un jet sous la Maîtrise du royaume*
Composantes Matérielles : *Pierre de basalte pour le cercle, charbon et bois d'arbres ancestraux, silex spéciaux.*
Composantes Professionnelles : *Tailleur de pierre, Forgeron, Charbonnier, Maître de cérémonie.*

Explication/Description : Les "Communal Fires" sont le cœur vibrant des congrégations, conçus pour rassembler les âmes dans un esprit de partage et de chaleur collective. Inspirés par les arcanes de l'École des Élémentaires, ces sanctuaires intègrent la puissance du feu dans la vie quotidienne, non seulement comme source de lumière et chaleur mais aussi comme symbole de la communauté et de sa pérennité. Chaque brasier est construit avec des pierres de basalte, formant un cercle robuste qui capte et retient la chaleur. Le bois et le charbon utilisés sont soigneusement sélectionnés pour leur qualité et leur capacité à brûler longtemps, offrant ainsi une source de lumière et chaleur durable lors des

rassemblements communautaires. Les silex spéciaux, frappés ensemble, allument le feu dans une tradition qui renforce le lien entre les membres de la communauté. Le rôle des "Brasiers Communaux" dépasse la simple fonctionnalité ; ils deviennent des lieux où les histoires sont partagées, où l'on célèbre les triomphes et où l'on trouve réconfort dans les moments difficiles. Sous la tutelle d'un Maître de cérémonie, ces rassemblements autour du brasier renforcent les liens sociaux et culturels, faisant de chaque flamme un témoignage de l'unité et de la résilience de la communauté. Dans un royaume où les forces de la nature sont respectées et vénérées, les "Brasiers Communaux" sont une manifestation de l'harmonie entre les créatures du royaume et l'élémental, une promesse de chaleur et lumière à travers les saisons, garantissant que personne ne se sente isolé ou abandonné dans le froid.



CAMPS DES BARBARES (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Général (4), Conseiller (7)* Niveau : 1
Cible : *Premiers établissements pour les explorateurs et les colons*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture) 7+*
Jet de construction : *Un Pionnier expérimenté doit réussir un jet sous la Puissance du royaume pour assurer la sécurité et la fonctionnalité du camp.*
Composantes Matérielles : *Bois pour la construction de structures temporaires, peaux d'animaux pour l'isolation et la protection, pierres pour les foyers communautaires.*
Composantes Professionnelles : *Bûcheron, Tanneur, Chasseur, Scout, Charpentier, Fabricant de tentes.*

Explication/Description : Les "Barbarian Camps" sont les empreintes rudimentaires des premiers pas d'une civilisation sur de nouvelles terres. Nés de la nécessité de survie et du désir d'exploration, ces camps symbolisent la ténacité et le courage des colons et des explorateurs qui s'aventurent au-delà des frontières connues. Conçus pour être érigés rapidement, ces habitats simples mais fonctionnels offrent un abri contre les éléments et les menaces potentielles. Les structures sont principalement constituées de bois, avec des toits en peau d'animaux, fournissant une isolation efficace pendant les nuits froides. Les foyers de pierre au centre du camp servent de points de rassemblement pour la communauté, où le feu nourrit à la fois le corps et l'esprit. Le camp n'est pas seulement un lieu de repos ; c'est un bastion de la culture naissante des colons. Les compétences et les traditions se transmettent ici, des techniques de chasse aux histoires des anciennes terres, forgeant ainsi une identité collective forte. Sous la direction de dirigeants visionnaires, ces camps sont les précurseurs de villages et de cités florissantes, marquant le début d'une nouvelle ère de civilisation.
Les "Camps des Barbares" représentent l'essence de la découverte et de l'adaptation, où chaque jour est une victoire sur l'inconnu. Ces établissements sont les témoins silencieux de l'audace humaine, des sanctuaires temporaires qui rêvent de devenir des foyers permanents pour les générations à venir.

CARRÉS D'HERBORISTE (Ressource/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (6), Magistère (3)* Niveau : 1
Cible : *Cultivation d'herbes médicinales et magiques*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *19 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 9+, Royaume (Terre) 9+*
Jet de construction : *Un Herboriste chevronné doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour optimiser la croissance et la puissance des herbes.*
Composantes Matérielles : *Terre fertile, graines d'herbes rares, système d'irrigation naturelle.*
Composantes Professionnelles : *Jardinier, Druide, Apothicaire, Alchimiste, Botaniste.*

Explication/Description : Les "Herb's Squares" sont des havres de verdure où la sagesse antique et la connaissance des arcanes se rencontrent pour éveiller des jardins secrets, abondants d'herbes aux vertus curatives et magiques. Sous la surveillance rigoureuse de maîtres en herboristerie, ces jardins sont agencés avec précision pour cultiver une diversité d'herbes essentielles à la création de potions, de remèdes et d'enchantements. Les composants sélectionnés pour ces jardins, depuis la terre enrichie jusqu'aux graines d'espèces rares, sont choisis pour leurs affinités élémentaires et leur efficacité améliorée dans les rituels et les traitements. L'eau, élément crucial, est acheminée à travers des systèmes d'irrigation qui répliquent les flux naturels, assurant une humidité optimale sans altérer l'équilibre fragile des plantes. Les Carrés d'Herboristerie' servent de centre d'apprentissage et de pratique pour les alchimistes, les soigneurs et les sorciers, offrant un accès direct à des ingrédients de haute qualité. C'est un domaine sacré où le murmure des feuilles et le parfum des bourgeons en fleur rappellent le lien indéfectible entre la nature et la magie. Renforce de 1d6 points de vie le royaume.

CERCLES ARCANIQUES (Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (7), Maréchal (4)* Niveau 1
Cible : *Lieux de pouvoir pour la pratique de la magie élémentaire et l'évocation*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *24 po*
Condition de construction : *Royaume (Air) 9+, Royaume (Feu) 9+, Royaume (Eau) 9+, Royaume (Terre) 9+*
Jet de construction : *Un Mage de haut niveau doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour aligner le cercle avec les forces cosmiques et élémentaires.*
Composantes Matérielles : *Cristaux conducteurs d'énergie, minerais enchâssés de runes, sable argenté pour les cercles.*
Composantes Professionnelles : *Enchanteur, Géomancien, Maître des Éléments, Tailleur de pierre magique, Architecte Arcanique.*

Explication/Description : Les "Arcane Circles" sont des enceintes consacrées, érigées en des lieux d'une puissance arcanique brute, où le voile entre les mondes est particulièrement fin. Conçus par les esprits les plus éminents de l'École des Arcanes et de l'École des Élémentaires, ces cercles servent de catalyseurs pour la magie élémentaire, permettant aux praticiens des arts mystiques de puiser dans les forces anciennes et de communiquer avec les entités élémentaires. Chaque cercle est un chef-d'œuvre d'alignement cosmique et terrestre, où des cristaux rares et des minerais gravés de rune antiques concentrent et amplifient l'énergie magique. Le sable argenté, tracé en motifs complexes, crée un espace sacré où le temps et l'espace semblent se courber à la volonté des conjurateurs. Les "Cercles Arcaniques" ne sont pas seulement des lieux de pouvoir ; ils sont aussi des centres d'apprentissage et de découverte, où sorciers, magiciens et érudits peuvent expérimenter avec les forces élémentaires dans un cadre contrôlé. La présence de ces cercles augmente la puissance de 20% des sortilèges d'évocation lancés à proximité, et permet des rituels qui autrement seraient hors de portée des mortels. Au-delà de leur fonction magique, les cercles arcaniques sont des symboles de la quête incessante de connaissance et de pouvoir. Ils rappellent à tous les habitants du royaume que, même dans un monde de mystères non résolus et de dangers inconnus, la volonté et la sagesse peuvent déchirer le voile de l'ignorance pour révéler la lumière de la connaissance et la chaleur du pouvoir.

CHAUMIÈRES DES MOISSONS (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (3), Trésorier (6)* Niveau 1
Cible : *Soutien à l'agriculture et à l'alimentation de la population*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *14 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre, Vitalité) 8+*
Jet de construction : *Un druide expérimenté doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour assurer la fertilité des terres et l'efficacité des récoltes.*
Composantes Matérielles : Bois pour la structure, paille pour le toit, outils agricoles de base.
Composantes Professionnelles : *Charpentier, Maraîcher, Moissonneur, Éleveur, Berger.*

Explication/Description : Les " Harvest Cottages " sont les fondations de toute civilisation prospère, marquant le début d'une ère d'abondance et de sédentarisation. Ces premières structures agricoles sont conçues pour optimiser la production alimentaire et fournir un abri aux travailleurs des champs, jouant un rôle crucial dans la stabilisation et la croissance de la population naissante.
Érigées avec des matériaux simples mais robustes, ces chaumières symbolisent la transition des sociétés nomades vers des communautés agricoles stables. Leur conception reflète une compréhension profonde des cycles naturels, avec des espaces dédiés au stockage des grains, à la préparation des semences, et à l'élevage de petits animaux. Sous la direction éclairée de dirigeants engagés dans le bien-être de leur peuple, les "Chaumières des Moissons" deviennent les centres des régions agricoles, où la sueur et le labeur se transforment en récoltes généreuses. Chaque chaumière est un bastion de savoir-faire ancestral, où les techniques de culture et d'élevage se perpétuent de génération en génération.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 1

Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

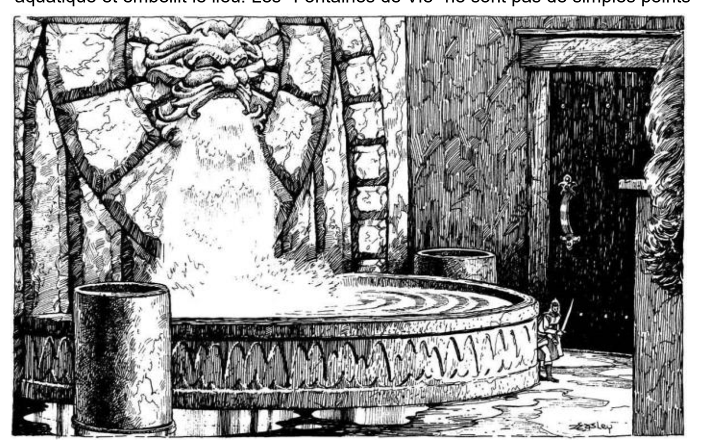
CHEMINS DE VEILLE (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : Général (5), Conseiller (4) Niveau 1
Cible : *Routes pour patrouilles, surveillance et déplacement rapide des rangers*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *17 po*
Condition de construction : Royaume (Terre) 7+
Jet de construction : *Un Ranger expérimenté doit réussir un jet de compétence en Puissance pour garantir que le chemin est sécuritaire et stratégiquement placé.*
Composantes Matérielles : *Outils de défrichage, bois pour signalisation et repères, pierres pour renforcer les zones boueuses.*
Composantes Professionnelles : *Bûcheron, Charpentier, Scout, Pisteurs, Ranger/*Explication/Description : Les "Vigil Path" est le réseau vital qui sillonne le royaume, permettant une circulation fluide et sécurisée des patrouilles et des rangers. Conçus dans un esprit de vigilance et de protection, ces tracés boueux traversent les forêts, les vallées et les plaines, offrant un accès rapide et discret pour la surveillance et la défense des terres. Chaque chemin est soigneusement défriché pour offrir un passage efficace tout en se fondant dans l'environnement naturel, réduisant ainsi le risque d'être repéré par des intrus ou des prédateurs. Les matériaux locaux, comme le bois pour les repères et les pierres pour le renforcement des sols boueux, sont utilisés pour maintenir les chemins praticables tout au long de l'année. L'élaboration de ces chemins requiert une connaissance approfondie du terrain et une stratégie de placement qui garantit à la fois la couverture et la rapidité d'intervention. Sous la surveillance constante des rangers et des éclaireurs, les "Chemins de Veille" deviennent des artères essentielles pour la communication et la réactivité des forces de sécurité du royaume. Au-delà de leur fonction militaire, ces chemins renforcent le sentiment de sécurité parmi les habitants, sachant que les gardiens du royaume peuvent se déplacer rapidement pour répondre à toute menace. Les "Chemins de Veille" symbolisent l'engagement indéfectible envers la protection de la communauté, chaque trace dans la boue étant un témoignage de la vigilance perpétuelle qui veille sur la paix et la prospérité du royaume. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

FONTAINES DE VIE (Sanctuaire/Ressource) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (7), Trésorier (5)* Niveau 1
Cible : *Source d'eau pure pour la consommation, les thermes et les bains*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *21 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 10+*
Jet de construction : *Un Prêtre dévoué ou un Druide doit réussir un jet de compétence en Justice ou Vitalité pour sanctifier l'eau et garantir ses propriétés curatives.*
Composantes Matérielles : *Pierres sacrées, minerais enchantés, plantes aquatiques bénéfiques.*
Composantes Professionnelles : *Maçon, Sculpteur, Tailleur de pierre, Botaniste, Gardien du sanctuaire.*

Explication/Description : La "Fountain of Life" est un joyau de pureté et de sainteté, ancrée au cœur de la communauté. Ces sources sacrées, enrichies par des rites anciens et la magie naturelle, offrent bien plus qu'une simple eau potable : elles fournissent une eau vivifiante, essentielle à la santé et au bien-être des habitants. Chaque fontaine est bâtie avec des pierres sacrées, choisies pour leur capacité à canaliser et à maintenir les énergies curatives. Les minerais enchantés intégrés dans la structure purifient naturellement l'eau, la débarrassant de toute impureté ou maladie. Autour de la fontaine, des plantes aquatiques sélectionnées pour leurs vertus médicinales et leur beauté créent un écosystème vibrant qui soutient la vie aquatique et embellit le lieu. Les "Fontaines de Vie" ne sont pas de simples points d'eau ; elles sont le centre de rituels de purification et de célébration, où la communauté se rassemble pour honorer les divinités de la nature et rendre grâce pour les dons reçus. L'eau de ces fontaines est également utilisée dans les thermes et les bains, Augmente de 1d6 point de vie le royaume.



FOSSES D'EXTRACTION (Ressource)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (3), Magistère (6)* Niveau 1
Cible : *Emplacement pour fosse d'extraction*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *23 po*
Condition de construction : *Royaume (Feu) 10+*
Jet de construction : *Le maître de la pierre effectue un jet de compétence en Maitrise pour assurer la stabilité et l'efficacité de la fosse.*
Composantes Matérielle : *Bois de charpente, pioches en fer, pierres locales.*
Composantes Métiers : *Charpentier, Maçon, Terrassier, Ouvrier dans la pierre, Transporteur, Mineur, Contre maître, Maitre de chantier, Architecte*

Explication/Description : Les "Extraction pits" sont des structures essentielles pour l'extraction des ressources minérales. Souvent établis aux confins du royaume, elles forment la colonne vertébrale de son essor industriel. Ces excavations, réalisées à ciel ouvert, permettent aux pauvres du royaume de récolter des gemmes et minerais précieux. Sous l'œil vigilant d'un Intendant ou d'un Magister, ces sites sont conçus pour une mise en œuvre rapide et efficace, reflétant la simplicité et l'efficacité désirées. Durant la phase initiale, les ouvriers consacrent leur force et leur habileté pour sanctifier le sol, promettant une extraction fructueuse des richesses souterraines. La récolte de ces ressources augmente les richesses d'1d6 pièces d'or.

GUILDE DES MARCHANDS (Guilde/Ressource)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (6), Conseiller (7)* Niveau 1
Cible : *Infrastructure pour le commerce et l'échange*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *25 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre) 8+, Royaume (Maitrise) 10+*
Jet de construction : *Un Marchand expérimenté ou un Trésorier doit réussir un jet de compétence en Culture pour attirer commerçants et artisans de qualité.*
Composantes Matérielles : *Bois de qualité pour les étals et les structures, pierres pour les allées, toiles résistantes pour les couvertures.*
Composantes Professionnelles : *Architecte, Charpentier, Marchand, Artisan, Garde de sécurité.*

Explication/Description : La "Merchants' Guild" est le centre du commerce et de l'économie au sein du royaume, un carrefour vibrant où se rencontrent commerçants, artisans et acheteurs. Ces petites bâtisses et halles marchandes forment un réseau de marchés ouverts et couverts, conçus pour faciliter les échanges et stimuler l'économie locale. Construite avec des matériaux robustes et esthétiques, chaque structure de la guilde est pensée pour accueillir confortablement les commerçants de passage et leurs marchandises. Les allées pavées de pierre garantissent un accès facile et sécurisé pour les visiteurs, tandis que les toiles et les couvertures offrent une protection contre les éléments, permettant au marché de prospérer en toutes saisons. Au-delà de son rôle économique, la "Guilde des Marchands" est un lieu de rencontre et d'échange culturel, où les idées et les produits de divers horizons se mêlent, enrichissant la communauté. Sous la direction avisée des dirigeants de la guilde, des normes de qualité et d'éthique commerciale sont établies, assurant des transactions justes et favorisant une concurrence saine. La présence de la guilde dans une ville ou un village augmente non seulement le dynamisme économique mais aussi le statut social de la communauté, attirant des marchands de renom et des produits exotiques. Les "Guildes des Marchands" sont des piliers de prospérité, des lieux où les talents et les ressources sont valorisés. Augmente les richesses d'1d6 pièces d'or.

GRANGES DU PREMIER GRAIN (Ressource/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (5), Trésorier (4)* Niveau 1
Cible : *Stockage de la première récolte et préservation de l'abondance future*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *25 po*
Condition de construction : *Royaume (Vitalité / Fertilité) 9+*
Jet de construction : *Un Agronome ou un Maître Fermier doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour optimiser l'espace de stockage et la conservation des grains.*
Composantes Matérielles : *Bois résistant pour la construction, tuiles ou chaume pour le toit, systèmes de ventilation.*
Composantes Professionnelles : *Charpentier, Fermier, Maraîcher, Druide*

Explication/Description : Les "First Grain Barns" sont les gardiennes de la prospérité naissante au sein du royaume, symbolisant l'espoir et l'abondance à venir. Construites avec soin et prévoyance, ces structures sont dédiées au stockage sécurisé de la première récolte, essentielle pour soutenir la communauté

durant les mois à venir. Ces granges sont conçues pour maximiser la conservation des grains, raisins, denrées avec des systèmes de ventilation adéquats pour prévenir l'humidité et la prolifération des nuisibles. Le choix des matériaux, alliant robustesse et fonctionnalité, assure que la récolte soit gardée dans des conditions optimales, préservant sa qualité et sa valeur nutritive. La construction de chaque grange est un moment de célébration et d'unité pour la communauté, marquant la fin des récoltes et le début d'une période de réserve et de sécurité alimentaire. Sous la supervision de dirigeants compétents, ces lieux de stockage deviennent un symbole tangible de l'engagement du royaume envers le bien-être de ses citoyens, reflétant la richesse de la terre et le travail acharné de ceux qui la cultivent. Augmente les richesses d'1d6 pièces d'or.

MARCHÉ NOIR (Guilde/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Maitre Espion (5)* Niveau : 1
Cible : Commerce de marchandises illégales et échanges clandestins
Durée de construction : *1 tour* Coût : *26 po*
Condition de construction : *Royaume d'alignement Neutre / Mauvais / Chaotique*
Jet de construction : *Un Maitre Espion chevronné doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour établir et masquer le marché aux yeux des autorités.*
Composantes Matérielles : *Voiles et toiles pour camoufler les étals, compartiments secrets, systèmes de tunnels cachés.*
Composantes Professionnelles : *Receleur, Falsificateur, Espion, Garde corrompu, Maître des ombres.*

Explication/Description : Le "Black Market" est un réseau clandestin où la loi de l'offre et de la demande rencontre le monde interdit. Dissimulé dans les ombres des cités, loin des regards des autorités, ce marché est le théâtre d'un commerce sombre où armes, poisons, artefacts magiques interdits, et même des créatures ou des esclaves, cadavres sont échangés à des prix exorbitants. Construit avec ingéniosité pour échapper à la surveillance, chaque étal et chaque allée du marché est conçu pour faciliter des transactions rapides et discrètes. Les voiles et les toiles dissimulent les marchandises illégales, tandis que les compartiments secrets et les tunnels cachés offrent des voies d'évasion en cas de descente. Le fonctionnement du "Marché Noir" repose sur un réseau complexe de corruption et d'ententes sombres, orchestré par des dirigeants habiles dans l'art de la tromperie et du secret. Ces zones de commerce favorisent la criminalité et sèment les graines de la corruption, minant la stabilité et la sécurité des communautés qu'elles infiltrent.
Augmente les richesses d'1d6 pièces d'or mais abaisse 1d6 les pv du royaume.

ORATOIRE DE LA FLAMME DIVINE (Sanctuaire/Ascendance) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (8), Général (6)* Niveau 1
Cible : *Culte et prière autour d'une divinité spécifique, marquage de lieux sacrés*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre) 10+, Royaume (Feu) 8+*
Jet de construction : *Un Clerc ou un Druide doit réussir un jet de compétence en Justice pour sanctifier le site et le lier à la divinité vénérée.*
Composantes Matérielles : *Pierres anciennes pour les autels, bois sacré pour les constructions, symboles religieux sculptés.*
Composantes Professionnelles : *Artisan sacré, Sculpteur sur pierre, Gardien du sanctuaire, Historien religieux.*

Explication/Description : "Oratory of the Divine Flame" est un sanctuaire rustique, édifié dans le respect et l'adoration d'une divinité spécifique, servant de phare de foi pour les communautés rurales. Ces petits édifices sont souvent situés dans des cadres naturels empreints de spiritualité, tels que près de sources sacrées, d'arbres vénérables, ou de menhirs chargés d'histoire. Construit avec des matériaux empruntés à la terre même qu'il sanctifie, chaque oratoire est un témoignage de la symbiose entre le divin et le naturel. Les pierres utilisées pour les autels et les symboles religieux sont choisis pour leur résonance spirituelle et leur beauté naturelle, tandis que le bois sacré donne forme à une structure accueillante pour les fidèles. Ces sites ne sont pas de simples lieux de culte ; ils sont des capsules temporelles de foi et d'histoire, marquant le souvenir de miracles, d'apparitions, ou d'événements sacrés. L'atmosphère y est imprégnée d'une tranquillité et d'une révérence profonde, invitant à la contemplation, à la prière, et au renouveau spirituel. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

PISTES DES SENTINELLES (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (7), Conseiller (5)* Niveau 1
Cible : *Routes de surveillance et de défense du territoire*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre) 10+*
Jet de construction : *Un Vétéran ou un Scout doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour assurer la stratégie et la discrétion des pistes.*
Composantes Matérielles : *Matériel de balisage discret, outils de défrichage, signes de repérage naturels.*
Composantes Professionnelles : *Scout, Ranger, Ingénieur militaire, Éclaireur, Guide de frontière.*

Explication/Description : Les "Sentinel Trails" sont le réseau veineux par lequel le royaume respire la vigilance et l'anticipation. Tracées par les mains des pionniers et les premiers défenseurs de la terre, ces voies incarnent l'esprit de résilience et la détermination à protéger le foyer contre toute adversité. Ces pistes serpentent à travers le paysage, suivant des itinéraires soigneusement choisis pour leur avantage tactique et leur capacité à fournir des voies de retraite ou d'attaque surprises. Elles sont conçues pour être aussi discrètes que possible, utilisant des signes de repérage naturels et des matériaux qui se fondent dans l'environnement pour minimiser leur visibilité aux yeux des intrus. La création des "Pistes des Sentinelles" nécessite une compréhension profonde du terrain et une anticipation des mouvements potentiels des adversaires. Chaque piste est un engagement envers la sécurité du royaume, permettant une mobilisation rapide des troupes, une reconnaissance efficace et la protection des frontières.

PORTS DE L'AUBE (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (6), Maréchal (4)* Niveau 1
Cible : Aménagement pour le commerce et la navigation
Durée de construction : *2 tours* Coût : *27 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 8+*
Jet de construction : *Un Ingénieur Naval ou un Maître de Port doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser l'accueil des embarcations et la sécurité du port.*
Composantes Matérielles : *Bois pour les quais et les jetées, pierres pour les fondations et les protections contre les vagues, équipement de dragage.*
Composantes Professionnelles : *Constructeur naval, Dragueur, Charpentier, Maître de port, Gardien des eaux.*

Explication/Description : Les "Dawn Port" sont les artères vitales du commerce et de la communication entre les diverses contrées du royaume. Situés à des points stratégiques le long des côtes ou des rivières, ces ports servent de communication pour l'accueil des barges et des petits navires, favorisant ainsi les échanges commerciaux et culturels. Leur construction nécessite un aménagement minutieux, incluant le dragage des zones côtières ou fluviales pour créer des eaux navigables sûres, ainsi que l'édification de quais robustes et de jetées protectrices. Chaque aspect du port est conçu pour faciliter l'accostage et le déchargement des marchandises, assurant une transition fluide entre les voyages maritimes et le transport terrestre. Au-delà de leur fonction économique, les "Ports de l'Aube" sont également des lieux de rencontre et de partage, où se croisent marins, marchands, et voyageurs de tous horizons. Ils symbolisent l'esprit d'ouverture et l'aspiration au progrès qui caractérisent le royaume, tout en renforçant les liens avec les territoires lointains. Augmente les richesses d'1d6 pièces d'or.

REPOS DU RANDONNEUR (Vestige/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (5), Général (3)* Niveau 1
Cible : *Zones de repos sécurisées pour rôdeurs et voyageurs*
Durée de construction : *2 tours* Coût : 19 po
Condition de construction : *Royaume (Terre) 7+*
Jet de construction : *Un Historien ou un Druide doit réussir un jet de compétence en Culture pour intégrer harmonieusement le site dans son environnement naturel et historique.*
Composantes Matérielles : *Bois pour les abris temporaires, pierres des structures antiques pour les sièges et tables, matériaux naturels pour la signalisation.*
Composantes Professionnelles : *Restaurateur de vestiges, Ranger, Charpentier, Guide de la nature, Gardien du sanctuaire.*

Explication/Description : Les "Hiker's Rest" sont des havres de paix dispersés à travers le royaume, offrant aux rôdeurs, voyageurs, et pèlerins un espace pour se reposer en toute sécurité. Ces sites privilégient la préservation et la réhabilitation de structures antiques, créant ainsi des zones de repos qui s'harmonisent avec l'environnement et célèbrent l'histoire du royaume. En réutilisant les pierres des édifices anciens pour construire des bancs et des tables, chaque "Repos du Randonneur" établit un lien tangible avec le passé, invitant les visiteurs à une réflexion sur les générations qui les ont précédés. Les abris temporaires, construits avec des matériaux respectueux de la nature, offrent protection et confort, tandis que la signalisation naturelle guide les voyageurs vers ces oasis de tranquillité. Le soin apporté à l'intégration de ces espaces dans leur cadre naturel et historique souligne l'importance de la coexistence respectueuse entre l'homme et son héritage. Les "Repos du Randonneur" ne sont pas de simples aires de repos ; mais des observatoires du passé, ils sont des symboles de la communion entre l'esprit d'aventure de ceux qui parcourent les terres et la sagesse ancestrale qui les surveille. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 1

RETOUR DES CARRIÈRES (Ressource/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (7), Maréchal (5)* Niveau : 1
Cible : *Exploitation de ressources minérales diverses pour la construction et l'artisanat* Zone d'Effet : *300 mètres*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *17 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre, feu) 9+*
Jet de construction : *Un Géologue ou un Maître Mineur doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour identifier les zones les plus riches et accessibles pour l'extraction.*
Composantes Matérielles : *Outils de mine avancés, systèmes de soutènement pour les galeries, chariots et rails pour le transport des matériaux.*
Composantes Professionnelles : *Mineur, Géologue, Ingénieur des mines, Tailleur de pierre, Transporteur.*

Explication/Description : Les "Return of Careers" signalent le renouveau et l'affinement des exploitations minières séculaires, insufflant une nouvelle vie à la récolte des roches sédimentaires, volcaniques et métamorphiques. Ces fiefs enfouis, dissimulés dans les profondeurs de Gaïa, offrent des ressources inestimables telles que calcaires, grès, ardoises, granits, porphyres, quartz, et basaltes — essentiels pour les édifications et l'artisanat du royaume. La remise en activité de ces exploitations repose sur des techniques ancestrales d'extraction, garantissant une récolte abondante et sécurisée des dons de la terre. Les architectures de renfort ancestrales protègent les artisanats dans leurs quêtes souterraines, tandis que les chariots tractés par des bêtes facilitent le transfert des trésors déterrés vers le monde supérieur. L'engagement se porte sur une quête harmonieuse et respectueuse, avec des stratégies visant à limiter les marques laissées sur la terre et à préserver la splendeur des paysages. Les 'Renaissances Minérales' transcendent la simple extraction de matériaux ; elles incarnent l'équilibre entre la volonté des races et le respect pour la Terre-Mère.



SENTINELLES DU GUET (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (6), Conseiller en Sécurité (7)* Niveau 1
Cible : *Formation militaire et surveillance du territoire*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *14 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 10+*
Jet de construction : *Un Instructeur Militaire expérimenté doit réussir un jet de compétence Puissance pour établir le programme de formation et les routines de garde.*
Composantes Matérielles : *Bois et pierre pour les structures d'entraînement, mannequins d'entraînement, armes d'exercice.*
Composantes Professionnelles : *Instructeur de combat, Spécialiste en reconnaissance, Maître d'armes, Tacticien, Gardien*.

Explication/Description : Les "Watchwatch's Sentinels" représentent la fondation de la défense et de la sécurité du royaume, une école militaire dédiée à la formation des gardes et des soldats chargés de maintenir l'ordre et de surveiller les frontières. En ces lieux, les recrues apprennent les arts de la guerre, la discipline, et l'importance de la vigilance pour protéger la terre et ses habitants. Chaque aspect de l'école est conçu pour forger des guerriers compétents et des stratèges avisés. Les structures d'entraînement sont robustes et fonctionnelles, permettant une multitude d'exercices destinés à renforcer le corps et l'esprit. Les mannequins et les armes d'exercice simulent des conditions de combat réelles, tandis que les tacticiens et les maîtres d'armes partagent leur savoir et leur expérience. Au-delà de l'entraînement martial, les "Sentinelles du Guet" inculquent un sens aigu du devoir et de la loyauté envers le royaume. Les routines de garde et les patrouilles font partie intégrante du programme, préparant les élèves à leurs futures responsabilités de surveillance et de protection des citoyens.

TENTES DE L'ALLIANCE (Guilde/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (8), Vice-Roi (6)* Niveau 1
Cible : *Lieu de rencontre et d'accueil pour les tribus, chefs de clans, et diplomates*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *15 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture) 9+*
Jet de construction : *Un Diplomate ou un Ambassadeur chevronné doit réussir un jet de compétence en Culture pour faciliter la communication et l'entente entre les différentes parties.*
Composantes Matérielles : *Tissus résistants et décorés pour les tentes, mobilier confortable pour les discussions, symboles des différentes cultures représentées.*
Composantes Professionnelles : *Artisan, Interprète, Gardien de la paix, Organisateur d'événements, Conseiller en relations interculturelles.*

Explication/Description : Les "Tents of the Alliance" sont des espaces dédiés à l'harmonie et à l'unité au sein du royaume, où les dirigeants des diverses tribus et races, ainsi que les diplomates itinérants, sont accueillis avec respect et considération. Conçues pour favoriser le dialogue et la compréhension mutuelle, ces tentes servent de lieux de rencontre pour discuter des enjeux communs, négocier des accords de paix et tisser des liens d'amitié entre les différentes cultures. Chaque tente est aménagée pour refléter l'importance de ces rencontres, avec des tissus richement décorés qui célèbrent la diversité du royaume et un mobilier conçu pour le confort de tous les invités. Des symboles et des éléments représentatifs des différentes cultures présentes sont intégrés dans la décoration, soulignant le respect et la reconnaissance de chaque peuple. L'objectif des "Tentes de l'Alliance" va au-delà du simple accueil ; il s'agit de créer un environnement où la diplomatie et le dialogue prévalent sur les conflits. Les discussions qui y prennent place sont guidées par des diplomates expérimentés et des conseillers en relations interculturelles, assurant que chaque voix soit entendue et que chaque préoccupation soit prise en compte. En établissant un espace neutre et accueillant pour les échanges, les "Tentes de l'Alliance" jouent un rôle crucial dans le maintien de la paix et de la stabilité au sein du royaume. Elles symbolisent l'engagement du royaume à promouvoir l'unité dans la diversité, reconnaissant que la force et la richesse du royaume résident dans la collaboration et l'harmonie entre ses peuples variés. Augmente la diplomatie de 20% et 1d6 point de vie pour le royaume.

TOURS DE VIGILANCE (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (7), Conseiller (8)* Niveau 1
Cible : *Surveillance et défense du territoire*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre) 9+, Royaume (Puissance) 9+*
Jet de construction : *Un Architecte Militaire doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour concevoir une tour optimisée pour la visibilité et la défense.*
Composantes Matérielles : *Pierre et bois pour la construction, équipement d'observation à longue distance, systèmes de signalisation.*
Composantes Professionnelles : *Garde, Scout, Ingénieur, Archer, Magicien*

Explication/Description : Les "Watchtowers" sont des sentinelles de pierre et de bois, dressées fièrement pour surveiller les horizons du royaume. Érigées sur des points stratégiques, ces structures élevées ou dissimulées servent de postes avancés pour la garde et l'observation, permettant une détection précoce des menaces et une coordination efficace des défenses. Conçues avec soin pour allier fonctionnalité et résistance, chaque tour est équipée des dernières innovations en matière d'observation et de signalisation. Des équipements tels que des longues-vues et des systèmes de communication visuelle permettent aux gardiens de surveiller de vastes étendues de terre et de communiquer rapidement toute information critique. Les "Tours de Vigilance" jouent un rôle crucial dans la stratégie de défense du royaume, agissant comme des yeux qui veillent inlassablement sur la sécurité des terres et de ses habitants. Leur présence rassure la population, sachant que chaque mouvement suspect est surveillé et que la réponse à toute incursion peut être prompte et décisive. Diminue les chances de surprise ennemie de 1 point.

L'ÉMERGENCE DU BOURG

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 2

ARBRES DES CONSEILS (Ascendance/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (8), Grand Diplomate (7)* Niveau 2
Cible : *Décision et cérémonie dans des lieux naturels sacrés*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *15 po*
Condition de construction : *Royaume (Terre) 10+, Royaume (Justice) 10+*

Jet de construction : *Un Sage ou un Druide doit réussir un jet de compétence en Justice pour sanctifier le site et aligner ses énergies avec les volontés divines.*
Composantes Matérielles : *Aménagements naturels pour l'assise et la cérémonie, symboles sacrés intégrés à l'environnement, autel de pierre naturelle.*
Composantes Professionnelles : *Historien, Architecte paysagiste, Gardien du sanctuaire, Maître de cérémonie, Intendant des lieux sacrés.*

Explication/Description : Les "Advices Trees" sont des lieux empreints de la majesté de la nature et de la profondeur de la tradition, où les anciens et les sages du royaume se rassemblent pour délibérer sur les affaires importantes et où les rois et seigneurs sont adoubés. Ces sites en plein air, souvent centrés autour d'un arbre vénérable ou d'un bosquet sacré, servent de cadres naturels pour les réunions et les cérémonies qui façonnent le destin du royaume. La sélection de ces lieux est guidée par leur signification spirituelle et leur connexion avec les forces de la nature. Chaque espace est soigneusement aménagé pour respecter et mettre en valeur son environnement naturel, avec des sièges faits de matériaux naturels et des autels de pierre où les serments sont prononcés et les décisions scellées. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

BAINS THERMAUX SACRÉS (Sanctuaire/Ressources)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (9), Conseiller en Santé (8)* Niveau 2
Cible : *Lieux de purification, de détente, et de rencontre*
Durée de construction : *2 tours* *i* Coût : *20 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 8+, Royaume (Cutrure) 9+*
Jet de construction : *Un Prêtre des Eaux ou un Maître des Bains doit réussir un jet de compétence en Justice pour canaliser les propriétés curatives des eaux thermales.*
Composantes Matérielles : *Bassins de marbre, systèmes de chauffage pour les eaux thermales, vestiaires équipés de tenues rituelles, zones de relaxation naturelles.*
Composantes Professionnelles : *Architecte thermal, Hydrothérapeute, Gardien du sanctuaire, Tailleur, Masseur.* Explication/Description : Les "Sacred Thermal Baths" sont des oasis de bien-être et de communion, où les eaux fumantes et les bassins rafraîchissants offrent une expérience de purification et de relaxation profonde. Destinés à la fois aux athlètes, aux gladiateurs, et au public, ces lieux magiques servent de pont entre le physique et le spirituel, offrant un espace pour le soin du corps et de l'esprit.
Chaque aspect des bains est conçu avec un souci du détail divin, depuis les bassins sculptés dans le marbre le plus fin jusqu'aux systèmes de chauffage sophistiqués qui assurent une température idéale de l'eau, qu'elle soit brûlante pour apaiser les muscles fatigués ou froide pour revigorer l'esprit. Les visiteurs sont invités à enfiler de nouvelles tenues, souvent des toges blanches symbolisant la pureté et le renouveau, avant de s'immerger dans les eaux sacrées. Les zones environnantes des bains, aménagées avec des jardins de détente et des espaces de méditation, encouragent la réflexion et le partage entre les visiteurs, renforçant les liens communautaires et célébrant la santé et la vigueur.

CABINETS DES ORFÈVRES (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (8), Conseiller en Finances (9)* Niveau 2
Cible : *Production de monnaie et gestion de la valeur monétaire*
Durée de construction : *2 tours* Coût : 25 po
Condition de construction : *Royaume (Maitrise / Métallurgie) 9+*
Jet de construction : *Un Maître Orfèvre doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour garantir la qualité et l'authenticité des pièces frappées.*
Composantes Matérielles : *Or, argent, cuivre, et fer pour la frappe des pièces, équipement d'emboutissage et de polissage, poinçons de contrôle.*
Composantes Professionnelles : *Orfèvre, Ciseleur, Polisseur, Garde de sécurité, Ingénieur en métallurgie.*

Explication/Description : Les "Goldsmiths' Offices" sont le centre de l'économie du royaume, où la monnaie est frappée et où la richesse prend forme tangible. Ces ateliers spécialisés sont le théâtre d'une alchimie précise, où l'or, l'argent, le cuivre, et parfois le fer sont transformés en pièces d'une valeur inestimable, souvent à l'effigie du prince ou du dirigeant en place, célébrant ainsi l'autorité et la prospérité du royaume. Sous la direction stricte du Trésorier, chaque étape de la production est rigoureusement contrôlée, de l'alliage des métaux à la frappe des pièces. Les poinçons de contrôle garantissent l'authenticité et la teneur en métal précieux de chaque monnaie, assurant ainsi la confiance dans le système monétaire du royaume. L'opération requiert la maîtrise d'artisans spécialisés : les emboutisseurs forgent les dessins complexes sur les pièces, les ciseleurs affinent les détails, et les polisseurs donnent à chaque pièce son éclat caractéristique. La sécurité des "Cabinets des Orfèvres" est primordiale, avec des gardes particulièrement vigilants pour protéger les richesses contre le vol et la contrefaçon. La valeur des pièces frappées, fixée par le Trésorier, reflète l'état financier du royaume, adaptant la composition des alliages selon les besoins économiques et les ressources disponibles. Augmente d1d6 les richesses du royaume.

CHAÎNE DES LANTERNES (Arcane/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (6), Vice-Roi (7)* Niveau 2
Cible : *Système de communication rapide et de signalisation*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir / Lumière) 9+*
Jet de construction : *Un Spécialiste en Signaux doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser l'emplacement et l'efficacité des signaux.*
Composantes Matérielles : *Lanternes à huile de longue durée, miroirs réfléchissants, tours ou pylônes élevés, système de codage visuel.*
Composantes Professionnelles : *Gardien de phare, Signalman, Ingénieur en optique, Fabricant de lanternes, Maître des codes.*

Explication/Description : La "Lantern Chain" est un réseau de communication et de signalisation, s'étendant à travers villages, routes, et tours de guet du royaume. Ce système permet de transmettre des messages, utilisant des signaux de lumière pour annoncer des nouvelles, des alertes ou des informations cruciales sur de longues distances. Chaque station de ce réseau est équipée de lanternes à huile conçues pour brûler avec une intensité et une durabilité exceptionnelle, ainsi que de miroirs réfléchissants pour diriger et amplifier le signal. Les tours ou pylônes sur lesquels ces dispositifs sont installés sont stratégiquement positionnés pour maximiser la visibilité entre les points de signalisation. Le système repose sur un code de communication visuelle élaboré, permettant de transmettre une variété de messages spécifiques. Les opérateurs de ces stations, formés dans l'art de la signalisation et la maîtrise des codes, sont capables de décoder et de retransmettre les signaux avec précision et rapidité.

CHAMPS DE L'ESPÉRANCE (Ressources/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (8), Conseiller Agricole (9)* Niveau 2
Cible : *Augmentation de la productivité agricole et de la diversité des cultures*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Vitalité / Fertilité) 9+*
Jet de construction : *Un Agronome ou un Maître Jardinier doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour optimiser la fertilité du sol et la diversité des cultures.*
Composantes Matérielles : *Semences de qualité supérieure, systèmes d'irrigation avancés, outils de jardinage spécialisés, matériaux pour serres.*
Composantes Professionnelles : *Fermier, Viticulteur, Arboriculteur, Maraîcher*

Explication/Description : Les "Fields of Hope" incarne la vision d'un avenir fertile et abondant pour le royaume, symbolisant l'engagement envers la prospérité et la sécurité alimentaire. Ces étendues cultivées avec soin comprennent potagers, vergers, vignobles et serres, chacun représentant une facette de l'engagement du royaume à cultiver la diversité et l'excellence dans sa production agricole. L'attention portée à chaque détail, des semences de qualité supérieure aux systèmes d'irrigation avancés, assure que les sols offrent le meilleur rendement possible, tout en préservant l'équilibre naturel et la santé de l'écosystème. Les serres permettent de prolonger les saisons de croissance et de protéger les cultures délicates, tandis que la sélection rigoureuse des variétés cultivées promet une récolte riche et variée. Au-delà de leur contribution à l'alimentation du royaume, les "Champs de l'Espérance" sont un lieu d'innovation et d'apprentissage, où les techniques agricoles sont testées et affinées. Les agriculteurs et les spécialistes qui y travaillent partagent une vision commune : celle d'un avenir où personne ne connaît la faim et où la terre est cultivée avec respect et sagesse
Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

CLOÎTRE DES SAGES ÉTERNELS (Sanctuaire/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (8), Magistère (9)* Niveau 2
Cible : Préservation et diffusion de la connaissance, méditation spirituelle
Durée de construction : *2 tours* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice / Foi) 8+*
Jet de construction : *Un Érudit ou un Maître Spirituel doit réussir un jet de compétence en Justice pour sanctifier le lieu et aligner ses énergies avec les domaines du savoir et de la foi.*
Composantes Matérielles : *Pierre ancienne pour les bâtiments, bois noble pour les bibliothèques, vitraux représentant les récits mythiques, jardins de méditation.*
Composantes Professionnelles : *Copiste, Historien, Parchemineur, Jardinier, Gardien de la sagesse, Enlumineur, Relieur, Bibliothècaire.*

Explication/Description : Le "Cloister of the Eternal Sages" est un sanctuaire du savoir et de la spiritualité, situé loin des tumultes du monde extérieur. Ces monastères reculés servent de bastions pour la foi, la méditation, et l'étude approfondie des textes sacrés et des ouvrages de connaissance universelle. Ils sont dédiés à la préservation du savoir ancestral et à sa diffusion auprès de ceux qui cherchent à approfondir leur compréhension du monde. Construit avec des matériaux choisis pour leur durabilité et leur beauté, chaque cloître est un chef-

CONSTRUCTIONS NIVEAU 2

D'œuvre architectural qui reflète la quête de perfection et d'harmonie des sages qui y résident. Les bibliothèques, remplies de manuscrits précieux et d'ouvrages rares, sont le cœur battant de ces complexes, tandis que les vitraux colorés et les jardins de méditation offrent un espace pour la contemplation et la connexion spirituelle. Les "Cloîtres des Sages Éternels" ne sont pas simplement des lieux d'isolement ; ils sont des phares de lumière pour tous ceux qui cherchent la sagesse véritable. Les moines et les érudits qui y vivent se consacrent à l'étude et à la prière, mais aussi à enseigner à ceux qui viennent à eux, partageant généreusement le fruit de leur longue quête de connaissance.

CONFRÉRIES DES MÉTIERS (Guilde/Ressource)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (9), Maître Artisan (10)* Niveau 2
Cible : *Regroupement et préservation des savoirs artisanaux*
Durée de construction : *1 tour* Coût : 16 po
Condition de construction : *Royaume (Maitrise) 10+, Royaume (Culture) 8+*
Jet de construction : *Un Maître de Guilde doit réussir un jet de compétence en Culture pour fédérer les artisans et sécuriser la transmission des connaissances.*
Composantes Matérielles : *Ateliers spécialisés équipés d'outils de haute qualité, salles de formation, espaces d'exposition*.
Composantes Professionnelles : *Verrier, Tailleur de pierre, Maçon, Forgeron, Charpentier, Artisan du cuir.*

Explication/Description : Les "Trade Guilds" sont les piliers sur lesquels repose le savoir-faire artisanal du royaume. Ces premiers regroupements de maîtres dans l'art ancien de leur profession forment une guilde où les techniques, les secrets et les innovations sont partagés, préservés et enseignés aux nouvelles générations d'artisans. Chaque confrérie est un sanctuaire du savoir-faire, avec des ateliers spécialisés qui reflètent l'excellence et la diversité des métiers représentés. De la forge du métal à la taille de la pierre, en passant par la verrerie et la maçonnerie, chaque artisan est à la fois enseignant et apprenant, participant à un échange continu de connaissances et de compétences. Les espaces de formation au sein des confréries permettent aux apprentis de se perfectionner sous la direction de maîtres artisans, tandis que les espaces d'exposition offrent une vitrine pour les œuvres d'art et les innovations techniques, stimulant ainsi la créativité et l'excellence artisanale. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

COURS DES GRIFFONS (Ressource/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (10), Magistère Aérien (9)* Niveau 2Cible : *Élevage et dressage de créatures volantes pour monture*
Durée de construction : *2 tours* Coût : 35 po
Condition de construction : *Royaume (Air) 8+ (Vitalité / Élevage)10+*
Jet de construction : *Un Dresseur de Créatures Volantes doit réussir un jet de compétence en Vitalité -2 pour assurer un élevage et un dressage efficaces depuis l'éclosion jusqu'à la monture.*
Composantes Matérielles : *Nids et couveuses sécurisées pour les œufs, enclos spacieux pour le vol, équipements de dressage spécialisés.*
Composantes Professionnelles : *Éleveur de créatures volantes, Dresseur, Vétérinaire spécialisé, Fabricant de selles et équipements de monte.*

Explication/Description : Les "Griffin Courses" sont des sanctuaires dédiés à l'élevage, à l'éclosion, et au dressage de créatures volantes parfois monstrueuses telles que les aigles géants, les griffons, les hiboux géants, les hippogriffes, les pégases et même certains dragons. Ces lieux exceptionnels sont conçus pour répondre aux besoins spécifiques de ces créatures dès leur plus jeune âge, leur fournissant un environnement sûr et stimulant pour leur développement. L'élevage commence avec des couveuses spécialement conçues pour garantir la température et l'humidité idéales pour l'éclosion des œufs. Une fois éclos, les jeunes créatures sont placées dans des nids sécurisés, où elles reçoivent les soins attentifs des éleveurs et des éleveurs spécialisés jusqu'à ce qu'elles soient prêtes pour les premières leçons de vol dans les enclos ouverts. Le dressage est une composante essentielle de la vie dans les "Cours des Griffons", où les dresseurs expérimentés utilisent des techniques éprouvées pour enseigner aux créatures comment porter des cavaliers et répondre aux commandes, préparant ainsi les montures pour leur rôle aux côtés des chevaliers et des aventuriers du royaume. Ces espaces ne sont pas seulement des lieux d'élevage et de dressage ; ils sont aussi des centres de recherche sur l'écologie et le comportement de ces créatures ou monstres, contribuant ainsi à une meilleure compréhension de leurs instincts.

DÉPÔTS DES RICHESSES (Fortification/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (8), Conseiller en Sécurité (9)* Niveau 2
Cible : *Stockage sécurisé des richesses du royaume* Coût : 4*5 po*
Durée de construction : *3 tours*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise) 10+ (Puissance) 10+*
Jet de construction : *Un Architecte de Fortifications doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour concevoir un entrepôt impénétrable.*
Composantes Matérielles : *Portes renforcées, systèmes de verrouillage complexes, pièges de sécurité, coffres forts, salles souterraines.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieur en sécurité, Gardien de coffre, Maître des pièges, Architecte, Maçon, Magicien*

Explication/Description : Les "Wealth Deposits" sont les sanctuaires du trésor royal, des entrepôts fortement sécurisés où sont entreposés l'or, les gemmes, et d'autres formes de richesses accumulées grâce au labeur et à la prospérité du peuple. Situés en des lieux stratégiquement choisis pour leur discrétion et leur accessibilité restreinte, ces dépôts représentent les efforts pour la sécurité et la protection des actifs du royaume. Chaque dépôt est une petite forteresse en soi, avec des portes massives renforcées, des systèmes de verrouillage magique, et une série de pièges conçus pour décourager et déjouer les tentatives d'intrusion. Les coffres forts et les salles souterraines offrent un environnement contrôlé et inviolable pour le stockage des biens les plus précieux. La construction de ces dépôts est supervisée par les esprits les plus ingénieux du royaume, des magiciens aux architectes spécialisés dans les fortifications. Leur conception tient compte non seulement des aspects pratiques de la conservation et de la sécurité, mais aussi de la nécessité d'un accès sélectif et contrôlé, assurant que seuls les individus autorisés puissent entrer. Augmente de 1d6 les points de vie du royaume.

ÉTABLES DES DESTRIERS (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Gardienl (8), Conseiller en Transport (7)* Niveau 2
Cible : *Soutien équestre pour le transport et la communication*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *28 po*
Condition de construction : *Royaume (Vitalité) 9+*
Jet de construction : *Un Maître Écuyer doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour garantir les meilleures conditions d'accueil et de soins pour les montures.*
Composantes Matérielles : *Étables spacieuses, paille de qualité pour la litière, foin nutritif, selles et équipements d'équitation.*
Composantes Professionnelles : *Palefrenier, Vétérinaire, Maréchal-ferrant, Courrier, Fabricant de selles.*

Explication/Description : Les "Steed Stables" sont des refuges conçus pour accueillir et prendre soin des nobles montures et des montures d'élite qui servent les cavaliers, les paladins, les rangers, et les armées du royaume. Situées souvent dans les relais le long des routes principales, ces étables fournissent un repos bien mérité aux animaux après leurs longs voyages et préparent les chevaux frais nécessaires pour les coursiers du royaume, formant ainsi un réseau vital pour le transport et la communication. Chaque étable est équipée pour répondre aux besoins de montures allant du destrier léger au destrier lourd, avec des espaces spacieux pour le logement, une alimentation de qualité pour le maintien en forme, et des équipements d'équitation à disposition pour toutes les tâches, du transport des messages urgents aux manœuvres militaires. La gestion de ces étables est assurée par des professionnels dédiés, allant des palefreniers qui veillent au bien-être quotidien des animaux, aux vétérinaires et maréchaux-ferrants qui garantissent leur santé et leur préparation physique. Les courriers, bénéficiant de montures bien soignées et prêtes à l'emploi, assurent la fluidité des communications et la rapidité des déplacements à travers le royaume.

FOIRE AUX GOBELINS (Guilde/Ressource)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (7), Trésorier (6)* Niveau 2
Cible : *Marché et point de rencontre pour le commerce et l'échange d'informations*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *6 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture) 9+*
Jet de construction : *Un Organisateur de Marché doit réussir un jet de compétence en Culture pour attirer marchands et clients de toutes origines.*
Composantes Matérielles : *Stands de marché modulables, zones de repos et de restauration, coffres sécurisés pour transactions financières.*
Composantes Professionnelles : *Marchand, Conteur, Gardien de la sécurité, Changeur de monnaie, Espion.*

Explication/Description : La "Goblin Fair" est un carrefour commercial effervescent où marchands, artisans et aventuriers convergent pour échanger artisanat, trésors et informations. Ce marché, vibrant de couleurs et de sons, offre un espace unique pour le commerce de biens exotiques et rares, attirant des participants de toutes les régions du royaume et au-delà. Les stands de marché sont conçus pour être à la fois flexibles et sécurisés, permettant aux exposants de présenter une variété de marchandises, des gemmes et bijoux raffinés aux artefacts magiques et aux curiosités d'ailleurs. Des zones spécialement aménagées encouragent le repos et la restauration, favorisant ainsi les interactions sociales et le partage de nouvelles et de rumeurs parmi les visiteurs. La "Foire aux Gobelins" est également un lieu d'échange culturel et d'informations, où conteurs et rumeurs circulent librement, ajoutant une dimension supplémentaire à l'expérience commerciale. Les gardiens

Veillent à la sécurité des transactions et des participants, tandis que les changeurs de monnaie s'assurent que le commerce se déroule sans entrave. Augmente de 1d6 point de vie et de 2d6 pièces d'or le royaume.

FONTAINES DE LA PROSPÉRITÉ (Ressource/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Conseiller en Hydraulique (8), Vice-Roi (9)* Niveau 2
Cible : *Gestion de l'eau pour l'abondance et la pureté*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau) 9+ (Maitrise) 10+*
Jet de construction : *Un mage doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser l'acheminement et la purification de l'eau. Pré requis Fontaine de vie (1)*
Composantes Matérielles : *Aqueducs, systèmes de filtration de l'eau, canaux d'irrigation, dispositifs d'assèchement pour marais.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieur en hydraulique, Constructeur d'aqueduc, Agriculteur, Spécialiste en assainissement.*

Explication/Description : Les "Fountains of Prosperity" sont le symbole de l'ingéniosité et de l'engagement du royaume à assurer une gestion durable et efficace de l'eau, élément vital pour la prospérité et la santé de ses habitants. Ces ouvrages hydrauliques, comprenant des aqueducs majestueux, des ponts intégrant des systèmes de gestion de l'eau, des aménagements de ruisseaux, et des canaux d'irrigation sophistiqués, sont conçus pour maximiser l'accès à l'eau pure et soutenir l'agriculture. L'assèchement des marais et la création de terres cultivables supplémentaires sont des aspects clés de ces projets, augmentant les surfaces disponibles pour la culture et réduisant les risques sanitaires liés aux eaux stagnantes. Les systèmes de filtration avancés garantissent que l'eau acheminée vers les foyers et les champs est de la plus haute pureté, contribuant à la santé et au bien-être de la population. Les "Fontaines de la Prospérité" ne sont pas seulement des constructions utilitaires ; elles sont une manifestation de la vision du royaume pour un avenir où l'abondance et la durabilité sont au cœur des préoccupations du royaume. Augmente de 1d6 les points de vie du royaume.

FORGERIES DES DÉFENSEURS (Ressource/Fortification)

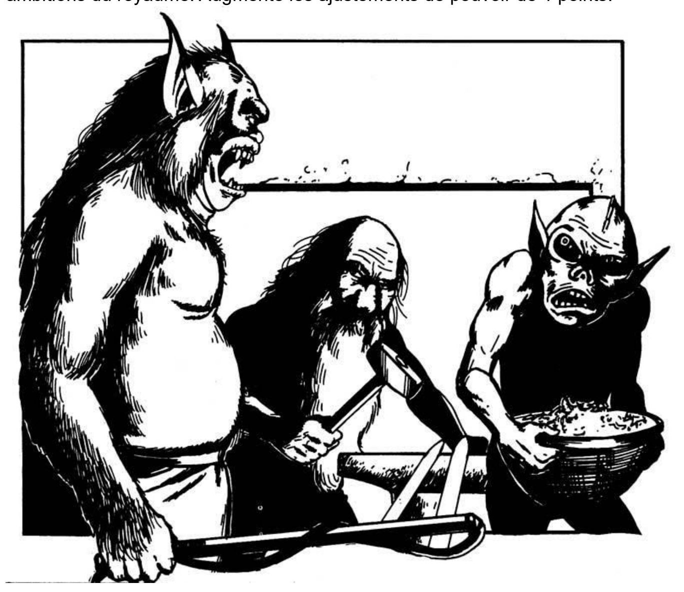
Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal* (8) Niveau 2
Cible : *Production d'armements pour la défense du royaume*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise) 9+, (Puissance) 10+*
Jet de construction : *Un Artisan en armurerie doit réussir un jet de compétence en Maitrise, Prés requis : Atelier des premier outils (1).*
Composantes Matérielles : *Fourneaux et enclumes de haute qualité, métaux raffinés pour la forge, bois et cuirs pour les manches et les garnitures.*
Composantes Professionnelles : *Forgeron, Armurier, Coutelier, Spécialiste en traitement thermique, Ingénieur en armement.*

Explication/Description : Les "Defenders' Forge" battent au rythme du cœur de l'arsenal du royaume, sanctuaires consacrés à la forge des épées, des boucliers, et d'armements vitaux à la sauvegarde des terres et de ses peuples. Ces ateliers de maîtrise sont le creuset où le fer et l'acier sont transmutés en instruments de vaillance et de garde, chaque artefact étant ciselé avec une sagesse transmise par les âges et un dévouement inébranlable à l'excellence. Dotées de hauts fourneaux atteignant des chaleurs infernales et d'enclumes bâties pour braver les assauts les plus féroces, les 'Forgeries des Défenseurs' forgent à partir des métaux les plus nobles, donnant naissance à des armes non seulement redoutables dans la mêlée mais aussi parées de la splendeur et de la majesté d'œuvres d'art. Les bois et les cuirs élus pour les poignées et les ornementations sont préparés pour assurer une étreinte sûre et pérenne, permettant à chaque défenseur de brandir son fer avec une aisance suprême. Abaisse la Classe d'armure des armées de 1 point.

FOURS DE L'ALCHIMISTE (Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (8)* Niveau 2
Cible : *Transmutation et forge magique des métaux*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *25 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise) 9+, (Pouvoir) 9+*
Jet de construction : *Un Alchimiste ou un Mage spécialisé en transmutation doit réussir un jet de compétence Pouvoir pour maîtriser les processus de transmutation et garantir l'efficacité magique des fours.*
Composantes Matérielles : *Fours capables d'atteindre des températures extrêmes grâce à la magie, métaux rares et précieux, catalyseurs alchimiques.*
Composantes Professionnelles : *Alchimiste, Mage de la transmutation, Forgeron magique, Spécialiste en minéraux, Gardien des secrets.*

Explication/Description : Les "Alchemist's Kilns" sont des ateliers singuliers où la magie rencontre l'art ancien de la forge, guidés par l'intelligence des mages et des ensorceleurs. Ces enceintes enchantées, vivifiées par des flammes surnaturelles tirant leur vigueur des profondeurs de la terre, facilitent la transmutation de métaux ordinaires en essences d'une préciosité et d'une fonctionnalité sans pareilles, engendrant des alliages prêts à marquer le début d'une nouvelle ère. Plus que de simples forges, ces creusets révolutionnent la matière, appliquant des méthodes alchimiques avancées pour doter les métaux de propriétés ensorcelées et de pouvoirs étonnants. Chaque création est l'œuvre d'une érudition et d'une compétence magistrales en alchimie et en métallurgie, permettant l'élaboration d'artefacts qui transcendent le naturel. Sous l'œil des maîtres alchimistes et des mages transmutateurs, les 'Fours Alchimiques' se transforment en foyers de potentiel illimité, d'où émergent des lingots de nouvelles essences, repoussant les frontières du faisable. Les métaux les plus robustes et les plus tenaces y sont non seulement formés mais métamorphosés, engendrant des instruments magiques, des armes ensorcelées, et des outils de puissance destinés à servir les nobles ambitions du royaume. Augmente les ajustements de pouvoir de 1 points.



GARNISONS DE LA VAILLANCE (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (8), Gardien (7)* Niveau 2
Cible : *Formation et serment des défenseurs du royaume*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 9+, (Vitalité) 8+*
Zone d'Effet : *300 mètres*
Jet de construction : *Un Maître d'Armes doit réussir un jet de compétence en Puissance pour assurer un programme d'entraînement rigoureux et efficace.*
Composantes Matérielles : *Terrains d'entraînement, armes et armures pour l'exercice, salles de stratégie, casernes pour l'hébergement.*
Composantes Professionnelles : *Instructeur de combat, Stratège, Forgeron d'armes, Médecin de guerre, Maître en discipline.*

Explication/Description : Les "Garrisons of Valor" sont les forteresses de l'esprit guerrier du royaume, des redoutes où les braves s'entraînent sans relâche et jurent de protéger leur peuple et leur territoire contre toute adversité. Ces établissements militaires sont non seulement des centres d'entraînement pour les soldats et les futurs héros, mais aussi des symboles tangibles de l'engagement inébranlable du royaume à défendre ses valeurs et sa souveraineté. Dotées de terrains d'entraînement spécialement conçus pour simuler divers environnements de combat, les garnisons permettent aux défenseurs de développer leur maîtrise des armes et de la tactique dans des conditions réalistes. Les salles de stratégie, équipées de cartes et de modèles, servent à enseigner l'art de la guerre et la prise de décision sous pression, préparant ainsi les esprits à la complexité du champ de bataille. Les serments de vaillance, prononcés dans ces enceintes, sont des moments solennels qui renforcent le lien entre les soldats et leur mission sacrée de protection. Chaque engagement est un rappel de l'honneur et du sacrifice que nécessite la défense du royaume, infusant dans le cœur de chaque combattant un sens profond du devoir. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

GRANGES DE L'ABONDANCE (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (10), Conseiller (9)* Niveau 2
Cible : *Stockage et gestion des récoltes pour garantir la sécurité alimentaire*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *36 po*
Condition de construction : *Royaume (Vitalité) 10+, (Maitrise) 8+*
Jet de construction : *Un grand prêtre ou druide doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour optimiser la conservation et la distribution des récoltes.*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 2

Composantes Matérielles : Silos renforcés, systèmes de ventilation pour la conservation, équipements de tri et de stockage.
Composantes Professionnelles : *Paysan, Gestionnaire de silo, druide spécialiste en conservation, Garde de sécurité, Magicien*

Explication/Description : Les "Abondance Barns" sont les forteresses de l'abondance agraire du royaume, des enclaves de stockage érigées pour sauvegarder et orchestrer avec sagesse les dons de la terre. Ces silos fortifiés transcendent de simples enceintes de préservation ; ils forment le pivot d'un réseau sophistiqué où les confréries d'artisans et les cultivateurs unissent leurs efforts pour protéger les ressources vitales du royaume. Dotées de techniques avancées pour la circulation de l'air et la conservation, ces granges assurent que les moissons demeurent protégées des intempéries et des fléaux, conservant leur qualité et leur essentiel nutritif jusqu'à leur consommation. Les dispositifs de triage et d'entreposage facilitent une répartition judicieuse des récoltes, permettant une distribution juste des provisions à travers le royaume et minimisant les risques de pertes ou de dépérissement. La garde des 'Granges de l'Abondance' est essentielle, avec des sentinelles assignées à la défense de ces trésors contre les larcins et les ravages, garantissant que les denrées soient perpétuellement accessibles pour subvenir aux besoins des habitants. Les maîtres de logistique et les intendants des silos, forts de leur savoir-faire, affinent le flux des biens, endossant un rôle vital dans la pérennité économique et la cohésion sociale du royaume. Augmente les points de vie du royaume de 1d6

HALLES DES CHARPENTIERS (Ressource/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (10), Conseiller (9)* Niveau 2
Cible : *Fabrication de structures en bois et d'armes de siège*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 10+, (Maitrise) 8+*
Jet de construction : *Un Ingénieur de Siège doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour assurer la conception et la construction efficaces d'armes de siège.*
Composantes Matérielles : *Bois de haute qualité, outils de précision pour la taille et l'assemblage, mécanismes pour balistes et scorpions.*
Composantes Professionnelles : *Charpentier, Ingénieur de siège, Forgeron pour les pièces métalliques, Artisan en cordages, Testeur d'armes.*

Explication/Description : Les "Carpenters' Hall" sont le centre de l'innovation militaire du royaume, des ateliers vibrants où le bois est non seulement façonné en structures utilitaires mais aussi en instruments de guerre redoutables. Ces lieux sont spécialisés dans la création d'armes de siège comme les balistes, scorpions, mangonneaux, trébuchets, tours de siège, et béliers, qui jouent un rôle crucial dans les stratégies de défense et d'attaque du royaume.
La sélection du bois est une étape primordiale dans le processus de fabrication, assurant la résilience et l'efficacité des machines de siège. Les charpentiers et ingénieurs de siège collaborent étroitement, utilisant des outils de précision pour tailler, assembler, et ajuster chaque pièce, tandis que les forgerons contribuent avec des composants métalliques essentiels à la structure et à la fonctionnalité des armes.

LOGIS DES MERCENAIRES (Guilde/Ressource)

Classe de Dirigeants : *Général (10), Gardien (8)* Niveau 2
Cible : *Hébergement et organisation des compagnies de mercenaires*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 11+, (Maitrise) 10+*Jet de construction : *Un Vétéran Mercenaire doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour planifier l'intégration et la gestion efficaces des compagnies.*
Composantes Matérielles : *Casernes robustes, salles communes pour le repos et la planification, cantines fournissant repas et rafraîchissements.*
Composantes Professionnelles : *Intendant, Chef de cuisine, Maître d'armes, Spécialiste en logistique, Médecin de campagne.*

Explication/Description : Les "Mercenary Lodge" sont des établissements stratégiquement conçus pour offrir gîte, couvert, et un point de ralliement aux compagnies de mercenaires errantes en quête de contrats et d'aventures. Ces casernes servent de base temporaire où les guerriers de fortune peuvent se reposer, s'entraîner et planifier leurs prochaines missions dans un environnement structuré et sécurisé. Dotées de toutes les installations nécessaires pour soutenir la vie et l'organisation militaire, ces casernes comprennent des dortoirs confortables, des salles communes pour les réunions et la détente, ainsi que des cantines où des repas nourrissants sont servis pour revigorer les corps fatigués après de longues campagnes. Au-delà de l'hébergement et de la restauration, les "Logis des Mercenaires" proposent des services essentiels à la vie de mercenaire, tels que l'entretien des armes et des armures, les soins médicaux, et l'accès à des informations sur les contrats disponibles. Un personnel dédié, composé d'intendants, de maîtres d'armes et de spécialistes en logistique, veille au bon fonctionnement de l'établissement et à la satisfaction des besoins des compagnies hébergées. Ces constructions abaissent de 1 point la CA du Bastion.



MOULIN DES COURANTS (Ressources/Élémentaires)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (8), Vice-Roi (9)* Niveau 2
Cible : *Transformation et traitement de diverses matières grâce à la force hydraulique et éolienne*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *20 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise) 10+*
Jet de construction : *Un magicien spécialisé dans l'Hydraulique et Éolien doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour concevoir un système efficace d'exploitation de l'énergie de l'eau et du vent.*
Composantes Matérielles : *Structures de moulin à eau et à vent, meules pour la mouture, équipements pour le traitement de matières diverses, systèmes de stockage et de tri.*
Composantes Professionnelles : *Meunier, Forgeron, Technicien en traitement des matières, Spécialiste en extraction d'huile, Opérateur de moulin.*

Explication/Description : Les " Current Mills" sont des merveilles de savoir-faire, captant les énergies primordiales de l'eau et de l'air pour alimenter un éventail de procédés alchimiques et d'artisanat. Ces édifices polyvalents excellent dans l'art de transformer le grain en farine exquise, de concasser des herbes aromatiques, de réduire en poudre sel, sucre, grains de café et même d'extraire des essences rares de diverses semences, tels que l'olive, la noix, le colza et le tournesol... Au-delà de leurs fonctions ancestrales dans l'approvisionnement alimentaire, ces structures magistrales facilitent également la transmutation de substances non comestibles — métaux, minéraux tels que le plâtre, textiles, fibres, et tabac — en trésors indispensables au royaume. Leur aptitude à s'éveiller sous l'action de forces éternelles les érige en piliers inébranlables de l'économie du royaume, Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

PAVILLONS DES CARTOGRAPHES (Ascendance/Guildes)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (8), Maitre Espion (9)* Niveau 2
Cible : *Création et distribution de cartes géographiques et thématiques*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *26 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture) 9+, (Pouvoir) 7+*
Jet de construction : *Un Maître Cartographe doit réussir un jet de compétence en Culture pour assurer la précision et la qualité des cartes produites.*
Composantes Matérielles : *Ateliers équipés pour la cartographie, parchemins de qualité, encre et pigments pour la cartographie, instruments de mesure et de dessin.*
Composantes Professionnelles : *Cartographe, Enlumineur, Fabricant de parchemin, Navigateur, Spécialiste en géographie.*

Explication/Description : Les "Cartographers' Pavilions" sont les épicentres du monde dessiné, où les contours des terres connues et inconnues prennent vie sur parchemin. Ces ateliers spécialisés sont la source d'une richesse inestimable de connaissances géographiques, offrant aux voyageurs, aventuriers, et navigateurs des cartes et des planisphères d'une précision sans égale. Chaque carte produite dans ces pavillons est le fruit d'un travail méticuleux, combinant l'art et la magie pour créer des représentations fiables du monde. Des cartes marines aux cartes des trésors, des plans des mines aux cartographies des territoires de clans, des espèces animales ou des monstres, chaque œuvre est à la fois un outil

d'exploration et une œuvre d'art. Les cartographes travaillent en étroite collaboration avec des enlumineurs pour embellir les cartes avec des détails artistiques, tandis que les fabricants de parchemin fournissent une toile de qualité pour ces précieuses créations. Les navigateurs et spécialistes en géographie apportent leur expertise pour garantir l'exactitude des informations, assurant que chaque carte est non seulement belle mais aussi extrêmement utile.

PONTS DU ZÉPHYR (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (8), Trésorier (9)* Niveau 2
Cible : *Facilitation du commerce et de la communication à travers le royaume*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *33 po*
Condition de construction : *Royaume Eau (8+) Terre (12+)*
Jet de construction : *Un Architecte de Ponts doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour concevoir un ouvrage alliant esthétique et fonctionnalité.*
Composantes Matérielles : *Matériaux résistants et légers pour la structure, technologies avancées pour la construction, dispositifs de sécurité et de maintenance.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieur civil, Maçon, Forgeron, Expert en dynamique des fluides, Gardien du pont.*

Explication/Description : Les "Ponts du Zéphyr" sont des chefs-d'œuvre de l'art constructeur, élaborés pour transcender les obstacles naturels et tisser des liens entre les vastes terres du royaume, stimulant ainsi les échanges marchands et les correspondances. Ces édifices illustres ne font pas que relier des lieux ; ils incarnent les connexions éternelles entre les communautés, les traditions, et les prospérités au sein du royaume. Chaque construction est un testament du savoir-faire ancien, associant des matières enchantées et des pratiques de création avancées pour ériger des ouvrages à la fois imposants et majestueux, aptes à affronter les caprices du temps tout en respectant la majesté de la nature. Leur agencement est conçu avec une profonde compréhension des forces naturelles pour assurer une résistance durable aux crues et aux tempêtes, incorporant des charmes de protection et d'entretien pour garantir leur pérennité Ajoute 1d6 Points de vie au royaume.

QUARTIER DES PLAISIRS (Guilde)

Classe de Dirigeants : Maitre-Espion (7), Conseiller (8) Niveau : 2
Cible : *Établissement d'une zone dédiée aux divertissements et à la détente*
Durée de mise en œuvre : 6 mois Coût : *20 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Cuture) 8+ Requis Auberge du passage.*
Jet de Construction : *Un jet réussi de Culture par le Maitre-Espion est nécessaire pour coordonner la diversité des talents dans ces quartiers de courtisanes,*
Impact : *Amélioration du bien-être social, renforcement de l'attrait culturel*
Composantes : *Salles de spectacle, tavernes de charme, maisons de jeux*,

Explication/Description : Le "Pleasure Quarter" est une oasis urbaine florissante au cœur du royaume, un lieu où la culture, l'art et le loisir se rencontrent pour offrir aux citoyens et aux visiteurs une expérience inoubliable. Conçu pour célébrer la joie de vivre, ce quartier vibrant est peuplé d'artistes, de courtisanes et d'entrepreneurs, chacun apportant sa touche unique à l'atmosphère enchanteresse de la zone. Les salles de spectacle, des théâtres enivrants, sont les joyaux du quartier, proposant une programmation variée allant de la musique et la danse à la comédie et au drame. Ces lieux ne sont pas seulement des espaces de divertissement ; ils sont des centres de partage culturel, où les talents locaux et étrangers peuvent s'exprimer et être célébrés.
Les tavernes et maisons de jeux offrent des espaces de convivialité et de détente, où les visiteurs peuvent goûter aux délices culinaires du royaume, participer à des jeux ou simplement profiter de la compagnie d'amies faciles et de nouvelles rencontres. Chaque établissement a son propre caractère, reflétant la diversité et la richesse de la culture du royaume. Augment la vitalité de 1 point.

SALONS DES DIVINATEURS (Sanctuaire/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (7), Conseiller Spirituel (8)* Niveau 2
Cible : *Consultation et orientation spirituelle pour la prise de décision*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice) 10+, Royaume (Pouvoir) 11+*
Jet de construction : *Un Divinateur expérimenté doit réussir un jet de compétence en Justice ou Pouvoir pour sanctifier l'espace et le rendre propice à la divination.*
Composantes Matérielles : *Espaces calmes et inspirants pour la méditation, objets sacrés pour la divination (cristaux, runes, miroirs d'obsidienne), autels et sanctuaires.*
Composantes Professionnelles : *Voyant, Médium, Prêtre divinateur, Interprète des signes, Gardien des lieux sacrés.*

Explication/Description : Les "Diviners' Salon" sont des sanctuaires du savoir ésotérique et de la guidance spirituelle, où les mystères de l'avenir sont sondés et interprétés par des voyants dotés de dons exceptionnels. Ces espaces sacrés offrent un lieu de réflexion et de consultation pour les dirigeants, les conseillers et tous ceux en quêtent de direction et de clarté dans leurs décisions. Conçus pour encourager la concentration et l'introspection, les salons sont aménagés avec soin, utilisant des objets et des symboles puissants qui facilitent la connexion avec les royaumes spirituels. Les cristaux, runes, et miroirs d'obsidienne servent de supports à la divination, aidant les divinateurs à décrypter les messages de l'au-delà et à offrir des prédictions et des conseils précieux. Aussi parfois sur un autel sacrificiel ou des animaux sont livrés à la volonté de l'aruspice ou du druide pour lire le destin dans les entrailles des bêtes ou des monstres sacrifiés. Au cœur de ces salons, les autels et les sanctuaires dédiés à diverses divinités et esprits tutélaires renforcent le lien entre le monde matériel et les forces invisibles qui le guident. Les séances de divination se déroulent dans un cadre de respect et de solennité, avec la conviction profonde que les révélations obtenues peuvent influencer positivement le cours des événements et apporter lumière sur les chemins obscurs. Augmente dans ces lieux les sorts de divinations de 20%.



SÉPULTURES DE L'OUBLI (Sanctuaire/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (7), Gardien des Rituels (8*) Niveau 2
Cible : *Création d'un espace sacré pour le dernier repos*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *16 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice) 7+, (Culture) 8+*
Jet de construction : *Un Clerc ou un Maître des Cérémonies Funèbres doit réussir un jet de compétence en Justice pour sanctifier le terrain et bénir les sépultures.*
Composantes Matérielles : *Terrains consacrés, croix en bois ou pierre pour marquer les tombes, enclos ou murs pour la cour intérieure, matériaux pour les sépultures fines.*
Composantes Professionnelles : *Clerc, Graveur de pierres tombales, Jardinier sacré, Gardien du cimetière. Terrassier, Sculpteur sur bois,*

Explication/Description : Les " Forgotten Graves" sont des cimetières primitifs situés à proximité du château ou en périphérie de la cité, parfois même en tant que petites cours intérieures remplies de croix et de tombes fines. Ces espaces funéraires ont été créés pour offrir un dernier repos paisible aux défunts, sanctifiés par les bénédictions d'un clerc pour assurer que les âmes trouvent la paix et le chemin vers l'au-delà. Ces lieux sont conçus pour être des sanctuaires de recueillement et de prière, où les vivants peuvent venir se remémorer les vies des

Disparus, méditer sur la mortalité, et trouver du réconfort dans leur deuil. La disposition des tombes, la simplicité des croix, et l'enclosure du lieu contribuent à créer une atmosphère de tranquillité et de révérence, propice à la réflexion spirituelle. Augmente de 1d6 point les points de vie du royaume.

L'ASCENSION DU CANTON

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 3

ARÈNES DE LA VAILLANCE (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Maître d'Armes (8), Maréchal (9)* Niveau 3
Cible : *Entraînement au combat et préparation aux manœuvres de guerre*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 9+*
Jet de construction : *Un Stratège Militaire doit réussir un jet de compétence en Puissance pour concevoir une arène optimisée pour divers types d'entraînement.*
Composantes Matérielles : *Terrain vaste et sécurisé, équipements d'entraînement diversifiés, tribunes pour les spectateurs, zones de repos et de soins.*
Composantes Professionnelles : *Instructeur de combat, Forgeron d'armes, Soigneur de guerre, Organisateur d'événements, Gardien de l'arène.*

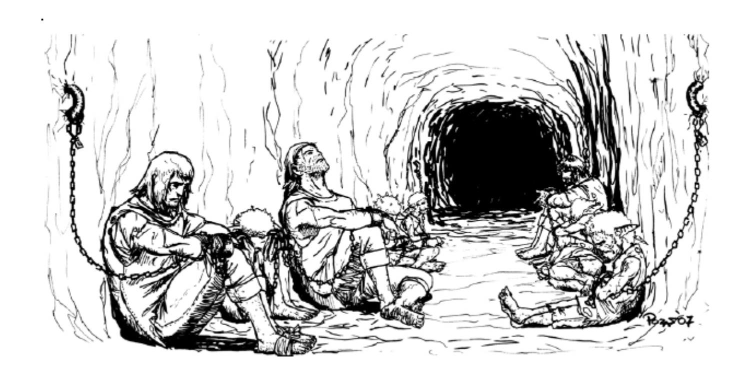
Explication/Description : Les "Arenas of Valor" sont des bastions de l'héroïsme et de la préparation militaire, où les guerriers de tous horizons viennent aiguiser leurs compétences au combat et peaufiner leurs stratégies de guerre. Conçues pour simuler une variété d'environnements de bataille, ces arènes offrent le cadre idéal pour l'entraînement intensif et l'évaluation des tactiques militaires. Dotées d'équipements d'entraînement de pointe et de vastes terrains adaptés à différents styles de combat, les arènes permettent aux combattants de s'exercer dans des conditions proches du réel, de la mêlée individuelle aux grandes manœuvres de guerre. Des tribunes sont prévues pour accueillir les spectateurs, permettant aux soldats de s'habituer à l'adrénaline du combat sous les regards attentifs de leurs pairs et de leurs supérieurs. Au-delà de l'aspect physique, les "Arènes de la Vaillance" jouent un rôle crucial dans le renforcement du moral et de l'esprit de corps, offrant un lieu où la bravoure et l'excellence au combat sont célébrées et récompensées. Les zones de repos et de soins garantissent que les guerriers peuvent se remettre de leurs efforts et recevoir l'attention nécessaire en cas de blessure. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

ARSENAL DES GALÈRES (Ascendance/Élémentaires)

Classe de Dirigeants : *Général (Amiral) (8), Gardien des Prisons (9*) Niveau 3
Cible : Gestion de l'armement naval et des équipages de galères
Durée de construction : *2 tours* Coût : *28 po*
Condition de construction : *Royaume (Eau)10+*
Jet de construction : *Un Architecte Naval doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour assurer la fonctionnalité et la sécurité des entrepôts portuaires.*
Composantes Matérielles : *Entrepôts fortifiés, docks de maintenance navale, cellules de détention sécurisées, ateliers d'armement.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieur naval, Forgeron d'armes maritimes, Gardien de prison, Maître rameur, Officier de logistique navale.*

Explication/Description : Les "Galleys' Arsenal" sont cruciaux pour la suprématie maritime du royaume, mêlant des dépôts portuaires fortement gardés pour la conservation et la maintenance de l'arsenal naval à des espaces dédiés à la détention et à l'organisation des captifs destinés à œuvrer sur les galères et les vaisseaux de la couronne. Ces ensembles plurifonctionnels sont élaborés pour accroître l'efficacité et l'agilité de la flotte, dotés de cales spécialement conçues pour l'entretien et la réfection prompte des navires. Les ateliers d'armurerie intégrés facilitent un raffinement continu de l'armement et des défenses, veillant à ce que la marine demeure en avance sur les arts de guerre navale. Les geôles sont agencées pour assurer une sécurité maximale tout en préservant le bien-être essentiel requis pour la santé des prisonniers. Sous l'œil vigilant des geôliers et des stratèges maritimes, ces détenus sont assimilés aux équipages des galères, où des navigateurs aguerris les instruisent et dirigent leur labeur, convertissant cette force contrainte en une ressource inestimable pour le royaume. Abaisse l'ajustement de révolte/révolution et désobéissance ou désertion de 1 point.

.



ATELIERS D'ENGINS DE SIÈGE (Fortification/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Magistère (8), Conseiller (9)* Niveau 3
Cible : *Production avancée de machines de guerre pour le siège*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *26 po*
Condition de construction : *Prérequis « Halle des Charpentiers » niveau 2*
Jet de construction : *Un Spécialiste en Machinerie de Guerre doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour conceptualiser et réaliser des engins de siège innovants.*
Composantes Matérielles : *Bois robuste pour les structures, métaux pour les mécanismes et les renforcements, cordages de haute résistance, ateliers équipés pour la construction complexe.*
Composantes Professionnelles : *Forgeron spécialisé en engins de siège, Technicien en mécanique, Artisan cordier, Opérateur d'engins de siège, Testeur d'armes.*

Explication/Description : Les "Siege Engine Workshops" représentent le sommet de l'innovation militaire du royaume, des établissements spécialisés où l'art ancien de la guerre de siège est poussé vers de nouvelles frontières. Bâtissant sur les fondations des "Halles des Charpentiers" de niveau 2, ces ateliers avancés sont entièrement dédiés à la conception, à la fabrication et au perfectionnement de machines de guerre telles que les catapultes, les béliers, les trébuchets, et bien d'autres engins destinés à briser les fortifications ennemies. Chaque aspect de la production est méticuleusement géré pour assurer que les engins de siège ne soient pas seulement puissants, mais aussi fiables et précis. Le choix des matériaux, la conception des mécanismes, et les techniques d'assemblage sont le résultat de siècles de savoir-faire combiné à des innovations récentes dans le domaine du savoir-faire militaire. De ses ateliers sortent des armées d'artillerie de siège de type I en respectant les conditions de fabrication nécessaire.

BARAQUEMENTS DE LA GARDE (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Gardien (9), Conseiller Militaire (9)* Niveau 3
Cible : *Hébergement et préparation des troupes en garnison*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *24 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance) 12+ Prés-requis : "Garnisons de la Vaillance" Niveau 2*
Jet de construction : *Un Architecte Militaire doit réussir un jet de compétence en Puissance our concevoir des casernes capables d'accueillir efficacement jusqu'à 3 armées.*
Composantes Matérielles : *Structures défensives renforcées, dortoirs spacieux, salles d'entraînement, zones de stockage pour l'équipement, installations pour le bien-être des soldats.*
Composantes Professionnelles : *Instructeur de combat, Forgeron d'armes, Stratège, Médecin militaire, Intendant.*

Explication/Description : Les "Guard's Barracks" sont l'épine dorsale de la préparation et de la discipline militaire du royaume, des casernes conçues pour abriter la bravoure et l'engagement des soldats en garnison. Ces structures robustes ne sont pas de simples lieux de repos ; elles sont le cœur d'un complexe défensif stratégiquement aménagé pour renforcer le bastion ou le château fort, permettant d'accueillir jusqu'à 3 armées dans des conditions optimales. Construites pour résister aux assauts et aux sièges, ces casernes intègrent des fortifications avancées et des systèmes de défense ingénieux. Les dortoirs spacieux assurent le confort des troupes, tandis que les salles d'entraînement et les zones de stockage sont équipées pour maintenir les soldats et leur équipement dans un état de préparation constant. Les "Baraquements de la Garde" sont également dotés d'installations conçues pour le bien-être des soldats, incluant des espaces de détente, des infirmeries, et des cantines fournissant une nourriture saine et énergétique. Ces attentions contribuent non seulement à maintenir le

Moral élevé, mais aussi à assurer que chaque soldat est physiquement et mentalement prêt à faire face aux défis à venir.

BIBLIOTHÈQUES DES SCRIBES (Ascendance/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (9), Conseiller (9)* Niveau 3
Cible : *Conservation, étude et diffusion de la connaissance écrite*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture) 10+*
Jet de construction : *Un Maître Scribe doit réussir un jet de compétence en Culture pour organiser la collection et faciliter l'accès aux textes.*
Composantes Matérielles : *Salles de lecture spacieuses, systèmes de catalogage avancés, zones sécurisées pour manuscrits précieux, ateliers de restauration.*
Composantes Professionnelles : *Scribe, Historien, Linguiste, Restaurateur de livres, Archiviste.*

Explication/Description : Les "Scribes' Libraries" sont les gardiens de la sagesse et de la connaissance du royaume, des centres d'excellence dédiés à la sauvegarde, à l'interprétation, et au partage des écritures, des codes, et des textes qui capturent l'essence des divers clans et cultures. Ces établissements monumentaux ne se contentent pas de stocker des livres ; ils sont des viviers de recherche active et d'échange intellectuel, où la connaissance ancienne rencontre le questionnement moderne. Dotées de salles de lecture accueillantes et de systèmes de catalogage sophistiqués, ces bibliothèques offrent un environnement propice à l'étude approfondie et à la découverte. Les zones spécialement conçues pour abriter les manuscrits rares et précieux sont équipées de conditions de conservation optimales, tandis que les ateliers de restauration assurent la préservation de ces trésors pour les générations futures. Au cœur de ces bibliothèques, une communauté dévouée de scribes, d'historiens, de linguistes, et d'archivistes travaillent en synergie pour déchiffrer, documenter, et diffuser la richesse des connaissances accumulées. Par leur travail méticuleux, ils construisent des ponts entre les époques et les peuples, facilitant une compréhension plus profonde des héritages et des perspectives variées qui façonnent le royaume.

CHAPELLES DES SERMENTS (Sanctuaire/Ascendance)

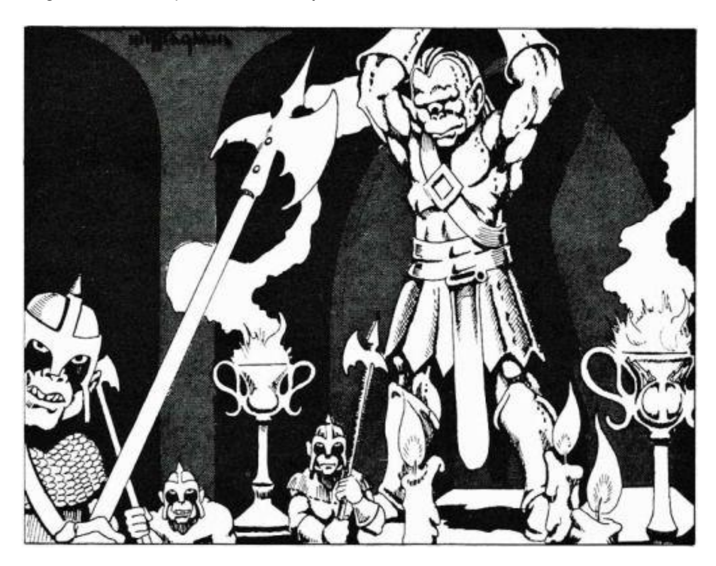
Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (10), Gardien Maître Chevalier (9)* Niveau 3
Cible : *Consécration des vœux et rites de chevalerie*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *20 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice) 12+*
Jet de construction : *Le Grand Prêtre doit réussir un jet de compétence en Justice pour sanctifier les chapelles et assurer leur conformité aux rituels anciens.*
Composantes Matérielles : *Autels sacrés, reliquaires pour les artefacts héroïques, salles de cérémonie, espaces de méditation, ateliers pour l'entretien des armures et des armes.*
Composantes Professionnelles : *Clerc, Acolytes, Chevalier, Historien de la chevalerie, Forgeron d'armures*

Explication/Description : Les "Oath Chapels" sont des sanctuaires d'une profondeur spirituelle et historique immense, où les guerriers et les dirigeants du royaume viennent sceller leurs vœux pour la protection et la prospérité de leurs terres. Dans ces lieux sacrés, les rites de chevalerie sont célébrés avec solennité, marquant les passages cruciaux dans la vie des héros et des nobles du royaume. Ces chapelles servent de cadre aux cérémonies d'adoubement, où les chevaliers montent de niveau et reçoivent les titres de noblesse qui reconnaissent leur bravoure, leur honneur et leur dévouement. Elles abritent également les autels sur lesquels les épées et les armures héroïques sont bénies et transmises, liant ainsi les générations dans un continuum de vaillance et de service. Chaque chapelle est conçue pour refléter la gravité et l'importance des engagements pris en son sein. Les autels sacrés et les reliquaires contiennent des artefacts d'une grande puissance et d'une profonde signification, tandis que les salles de cérémonie sont aménagées pour accueillir les rites avec la dignité requise. Les espaces de méditation offrent un lieu de réflexion sur les devoirs et les responsabilités qui accompagnent les honneurs conférés. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

COLONNES DU TRIOMPHE (Sanctuaire/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (8), Gardien (9)* Niveau 3
Cible : *Célébration et immortalisation des héros et des victoires légendaires*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *18 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture / Art) 12+*
Jet de construction : *Un Artisan Légendaire doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour capturer l'essence des héros et des mythes dans les statues.*
Composantes Matérielles : *Matériaux nobles pour la sculpture (marbre, bronze, or), socles résistants, outils de précision pour la taille, espaces dédiés à l'exposition.*
Composantes Professionnelles : *Sculpteur, Historien, Restaurateur d'œuvres d'art, Gardien du patrimoine, Expert en mythologie.*

Explication/Description : Les "Triumphal Columns" sont des monuments impressionnants, des statues colossales érigées pour honorer les héros immortels et célébrer les victoires épiques qui ont façonné le destin du royaume. Ces œuvres d'art majestueuses sont le reflet de la grandeur et de la richesse de l'histoire et des traditions du royaume, symbolisant la force et la résilience de son peuple à travers les âges. Chaque colonne est un chef-d'œuvre de l'art et de l'artisanat, résultat d'une collaboration étroite entre les maîtres sculpteurs et les historiens pour s'assurer que chaque figure soit représentée avec une exactitude et une passion qui transcendent le temps. Les matériaux utilisés, choisis pour leur beauté et leur durabilité, donnent vie aux légendes et inspirent admiration et révérence chez tous ceux qui les contemplent. Au-delà de leur aspect esthétique, les "Colonnes du Triomphe" servent de point de rassemblement pour le peuple, un lieu où se perpétuent les récits des exploits héroïques et où les générations futures peuvent puiser force et inspiration. Les efforts de restauration de ces statues, lorsque nécessaire, témoignent de l'engagement du royaume à préserver sa gloire passée, affirmant ainsi une continuité et une fierté culturelle qui défient l'érosion du temps. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.



CRYPTES DES ANCÊTRES (Sanctuaire/Vestiges)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (8), Gardien des Cryptes (9)* Niveau 3
Cible : *Commémoration des ancêtres et inspiration des futurs guerriers*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *16 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice / Spiritualité) 8+*
Jet de construction : *Un Historien Sacré doit réussir un jet de compétence en Justice pour assurer la sanctification adéquate des cryptes*.
Composantes Matérielles : *Chambres funéraires élaborées, autels dédiés aux dieux, artefacts ancestraux, passages secrets pour les rituels, systèmes de préservation.*
Composantes Professionnelles : *Clerc, Historien des dynasties, Sculpteur de stèles, Maître rituel, Conservateur d'artefacts*.

Explication/Description : Les "Ancestral Crypt" sont des sanctuaires souterrains d'une profondeur spirituelle et historique, érigés pour honorer la mémoire des ancêtres et servir de source d'inspiration pour les générations futures de guerriers du royaume. Situées dans le cœur de la terre, ces cryptes sacrées sont le dernier repos des héros, des rois et des sages qui ont façonné l'histoire du royaume, leur présence éternelle rappelant la continuité et la force du lien entre le passé, le présent et l'avenir. Chaque chambre funéraire est conçue avec une attention minutieuse aux détails, décorée d'artefacts ancestraux et de stèles racontant les exploits et les vertus des défunts. Des autels sont érigés en l'honneur des divinités protectrices, renforçant le caractère sacré de ces lieux et invitant à la méditation et au recueillement.

DÔMES DES PRÉSAGES (Ascendance/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Magister (8), Grand prêtre des étoiles (9)* Niveau 3
Cible : *Interprétation cosmique pour la guidance et la prédiction*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *14 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture / Cosmologie) 9+,*
Jet de construction : *Un Maître des Étoiles doit réussir un jet de compétence en Justice pour aligner parfaitement l'observatoire avec les forces cosmiques.*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 3

Composantes Matérielles : *Structures en dôme pour l'observation astronomique, instruments d'astronomie avancés, salles pour l'étude et la méditation, archives célestes.*
Composantes Professionnelles : *Astronome, Astrologue, Chronomancien, Navigateur céleste, Gardien des archives.*

Explication/Description : Les "Domes of Omens" sont des centres d'excellence cosmique, des observatoires astraux où le voile entre le monde matériel et les mystères de l'univers est le plus fin. Dans ces sanctuaires de la connaissance stellaire, sages, navigateurs, devins, astrologues, et chronomanciens se rassemblent pour décrypter les messages inscrits dans le mouvement des astres et les alignements célestes. Conçus avec une précision architecturale et astronomique sans égale, ces dômes permettent une observation directe des étoiles, des planètes, et d'autres phénomènes cosmiques, offrant un cadre idéal pour l'étude avancée des cycles célestes et leur influence sur le destin des hommes et des nations. Les instruments d'astronomie situés dans ces observatoires, permettent une exploration et une analyse détaillée des constellations et des présages qu'elles portent.
Les "Dômes des Présages" servent non seulement de lieux d'observation, mais aussi de bibliothèques célestes où les connaissances accumulées sur les mouvements des corps célestes et leurs significations sont conservées pour les générations futures. Les archives contiennent des cartes stellaires, des traités astrologiques, et des chroniques des présages passés, constituant une ressource inestimable pour la compréhension du passé et la prédiction de l'avenir.

DONJON DE COMMANDE (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Souverain (10), Conseiller Suprême (9)* Niveau 3
Cible : *Supervision stratégique et gestion des affaires du royaume*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *32 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Autorité) 8+*
Jet de construction : *Un Architecte Royal doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour créer un complexe qui intègre efficacement fonctions militaires et administratives.*
Composantes Matérielles : Tours d'observation hautes et sécurisées, salles de guerre équipées pour la planification militaire, bureaux pour l'administration du royaume, systèmes de communication avancés.
Composantes Professionnelles : Stratège militaire, Administrateur royal, Ingénieur en sécurité, Maître des espions, Architecte.

Explication/Description : Le "Control Dungeon" est un lieu du pouvoir et de la gouvernance du royaume, un complexe monumental conçu pour servir de centre d'observation et de commandement pour toutes les opérations militaires et administratives. Situé stratégiquement au centre du château, ce donjon est le centre névralgique où les décisions cruciales sont prises, les stratégies sont élaborées, et les affaires du royaume sont gérées avec précision et autorité.
Les tours d'observation offrent une vue panoramique et imprenable sur les environs, permettant une surveillance constante et la détection précoce de toute menace. Les salles de guerre sont équipées de cartes détaillées, de modèles de terrain, et de systèmes de communication avancés pour faciliter la planification et la coordination des campagnes militaires. Parallèlement, les bureaux administratifs assurent le bon fonctionnement quotidien du royaume, de la collecte des impôts à la gestion des ressources et des infrastructures. Cette construction abaisse de 1 point la classe d'armure du bastion. Augmente d'un niveau le Général et le Gardien.

ÉGLISE DE LA FLAMME ÉTERNELLE (Sanctuaire/Ascendance) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (9)* Niveau 3
Cible : Offrir soins et espoir grâce à la foi et la spiritualité
Durée de construction : *2 tours* Coût : *25 po*
Condition de construction : *Prérequis "Oratoires de la Flamme Divine" Niveau 1, Royaume (Justice / Foi) 11+,*
Jet de construction : *Un Architecte Sacré doit réussir un jet de compétence en Justice pour que l'église soit un véritable foyer de la Flamme Éternelle.*
Composantes Matérielles : *Sanctuaire lumineux et accueillant, autels dédiés à la Flamme Éternelle, chapelles pour la méditation, salles de soins équipées, jardins de recueillement.*
Composantes Professionnelles : *Clercs de la Flamme, Guérisseurs spirituels, Maîtres en herboristerie, Chanteurs sacrés, Gardiens du sanctuaire.*

Explication/Description : "Eternal Flame Church" est un havre de lumière et de guérison, un lieu sacré dédié à offrir soins, réconfort, et espoir à tous les sujets du royaume. Inspirée par les principes de compassion et de dévotion incarnés par les "Oratoires de la Flamme Divine", cette église est construite comme une extension majestueuse de ces fondations, élaborant un espace où la puissance curative de la foi se manifeste pleinement. Au cœur de l'église, le sanctuaire brille d'une lumière apaisante, symbolisant la présence constante et réconfortante de la Flamme Éternelle. Les autels et les chapelles offrent des espaces pour la prière individuelle et la méditation, tandis que les salles de soins sont équipées pour traiter tant les blessures physiques que spirituelles, grâce à l'expertise des acolytes et des clercs dévoués à la Flamme. Les jardins de recueillement entourant l'église servent de lieu de réflexion et de connexion avec la nature, renforçant le lien entre les fidèles et les enseignements de la Flamme Éternelle sur l'harmonie et le respect de la création. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

FOSSÉS D'ABSORPTION (Fortification/Arcane) Réversible

Classe de Dirigeants : *Gardien (8), Général (9)* Niveau 3
Cible : *Protection surnaturelle et physique du château*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : Royaume (Puissance /Protection) 12+
Jet de construction : *Un Architecte Sacré doit réussir un jet de compétence en Maitrise et Puissance pour embuer l'eau de propriétés repoussant les forces maléfiques.*
Composantes Matérielles : *Fossés profonds et larges, eau bénie et sanctifiée, systèmes de herses et de piques, dispositifs de pièges cachés, systèmes d'irrigation pour maintenir le niveau d'eau.* Composantes Professionnelles : *Prêtre consécrateur, Forgeron d'armes de défense, Maître piégeur, Hydraulicien, Gardien des fossés.*

Explication/Description : Les "Fossés d'Absorption" sont une innovation défensive remarquable, mêlant la puissance de la sanctification à l'ingéniosité des fortifications physiques pour protéger le château contre les créatures maléfiques et les assaillants. Ces fossés, remplis d'eau sacrée et bénie par des rituels anciens, forment une barrière surnaturelle capable de repousser les forces obscures et de purifier les énergies néfastes. Au-delà de leur aspect spirituel, ces fossés sont équipés de herses acérées et de piques dissuasives, prêtes à contrer les intrus de nature plus terrestre. Des pièges ingénieux, conçus par des maîtres piégeurs et dissimulés à proximité de la douve, ajoutent une couche supplémentaire de défense, rendant toute tentative d'assaut extrêmement périlleuse. Le système d'irrigation intégré assure que le niveau d'eau dans les fossés reste constant et que l'eau sacrée conserve ses propriétés bénies, tandis que les gardiens des fossés veillent à l'entretien et à la surveillance de cette fortification extérieure. Les "Fossés d'Absorption" représentent donc un mélange parfait entre la protection accordée par la foi et celle fournie par l'architecture militaire. Servant de premier rempart contre les menaces, les "Fossés d'Absorption" incarnent la détermination du royaume à se défendre contre toutes les formes de mal. Augmente les dégâts de la garnison (Armée qui protège le Bastion) de 1.

GALERIES DU SAVOIR INTERDIT (Sanctuaire/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Gardien du Secret (8), Magister (9)* Niveau 3
Cible : *Conservation et étude de connaissances occultes et stratégies de guerre ancestrales*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *29 po*
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir /Occultisme) 13+*
Jet de construction : *Un Maître de l'Occulte doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour sécuriser et sanctifier les galeries contre les influences néfastes.*
Composantes Matérielles : *Bibliothèques souterraines sécurisées, systèmes de verrouillage magique, autels de protection, zones dédiées à l'étude des arts interdits, passages secrets vers des "portails" ou "Seuils" vers des dimensions infernales.*
Composantes Professionnelles : *Mage noir, Sorcier, Historien militaire, Spécialiste en rituels anciens, Gardien de portail, Ingénieur en défense magique.*

Explication/Description : Les "Galleries of Forbidden Knowledge" sont un réseau labyrinthique de bibliothèques souterraines, gardiennes de connaissances que le monde n'est pas prêt à affronter. Cachées dans les profondeurs, ces archives renferment des traités sur les arts occultes, des stratégies de guerre oubliées depuis longtemps, et des théories sur la manipulation des "portails" ou "Seuils" vers des dimensions infernales. Conçues avec des mesures de sécurité extrêmes, ces galeries sont protégées par des verrouillages magiques et des autels consacrés à empêcher toute intrusion malveillante ou toute fuite de leur contenu dangereux. Seuls les initiés, choisis pour leur maîtrise de l'occulte et leur discipline inébranlable, peuvent accéder à ces connaissances et les étudier sous une surveillance stricte. L'étude des textes contenus dans les "Galeries du Savoir Interdit" est menée avec la plus grande prudence, consciente des risques que représentent ces informations pour l'équilibre du monde. Les spécialistes en rituels anciens, les historiens militaires, et les mages noirs travaillent ensemble pour déchiffrer les secrets enfermés dans ces pages, tout en veillant à ce que leur pouvoir ne tombe pas entre de mauvaises mains. Les passages secrets menant à des "portails" ou "Seuils" sont l'objet d'une attention particulière, gardés par des experts en défense magique et des gardiens de portail formés pour contrôler et, si nécessaire, sceller ces passages vers d'autres mondes. Ces lieux offrent des possibilités inouïes pour la compréhension des forces cosmiques et infernales, mais aussi des dangers sans précédent. Diminue de 1 les JS contre les sorts.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 3



GRENIERS FORTIFIÉS (Ressource/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (8), Trésorier (9)* Niveau 3
Cible : *Protection et gestion avancée des stocks alimentaires*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *27 po*
Condition de construction : *En continuité avec "Les Granges de l'Abondance" niveau 2, Royaume (Vitalité /Agriculture) 10+ ou (Puissance /Sécurité) 10+*
Jet de construction : *Un Architecte des Structures de Conservation doit réussir un jet de compétence en Vitalité pour optimiser le stockage et la préservation des récoltes.*
Composantes Matérielles : Structures de stockage ultra-résistantes, systèmes de ventilation innovants, mesures de sécurité renforcées, espaces de tri et de traitement, dispositifs anti-infestation.
Composantes Professionnelles : Ingénieur en structures de conservation, Sécurité des greniers, Spécialiste en gestion des stocks, Technicien en prévention des infestations, Gardien des réserves.

Explication/Description : Les "Walled Granaries" représentent une évolution dans la gestion et la protection des ressources alimentaires du royaume, bâtis sur le fondement solide établi par les "Granges de l'Abondance". Conçus pour résister aux conditions les plus extrêmes et aux menaces tant naturelles qu'humaines, ces greniers servent de bastions inviolables où les récoltes et autres ressources alimentaires sont stockées, préservées, et gérées avec la plus grande efficacité. Dotés de technologies de pointe en matière de conservation, ces structures incluent des systèmes de ventilation avancés qui maintiennent un climat optimal pour la préservation des grains et autres denrées, minimisant les risques de détérioration ou d'infestation. Les mesures de sécurité sont également renforcées, avec des dispositifs de surveillance et de défense qui protègent les stocks contre les vols ou les sabotages. L'intérieur des "Greniers Fortifiés" est méticuleusement organisé pour faciliter le tri, le traitement, et l'accès rapide aux stocks, assurant que les ressources alimentaires puissent être distribuées efficacement en fonction des besoins du royaume. Des espaces dédiés permettent l'inspection et le traitement préventif des denrées pour éviter les infestations et garantir leur qualité sur le long terme. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

HAUTS-FOURNEAUX DES MAÎTRES (Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (8), Magistère (9*) Niveau 3
Cible : *Transformation avancée des métaux et création d'alliages uniques*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *32 po*
Condition de construction : *Pré Requis : "Forgeries des Défenseurs" et "Fours de l'Alchimiste" niveau 2, Royaume (Maitrise / Métallurgie) 13+ (Feu) 11+*
Jet de construction : *Un magicien Métallurgique doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour intégrer les principes alchimiques dans la conception des hauts-fourneaux.*
Composantes Matérielles : *Structures massives de hauts-fourneaux, équipements de fusion et de forge avancés, ateliers pour l'expérimentation d'alliages, systèmes de ventilation et de sécurité.*
Composantes Professionnelles : *Forgeron d'élite, Alchimiste spécialisé en métallurgie, Ingénieur en fusion, Maître en extraction de minerais, Ouvrier de sécurité.*

Explication/Description : Les "Blast Furnaces" sont les joyaux de l'industrie métallurgique du royaume, des complexes de fonderie où la puissance primordiale du feu est maîtrisée pour transformer et forger le métal. Établis sur les fondations des savoirs combinés des "Forgeries des Défenseurs" et des "Fours de l'Alchimiste", ces hauts-fourneaux incarnent l'apogée de la technique et de l'alchimie appliquées à la métallurgie. Dans ces fonderies imposantes, le feu et la terre se rencontrent dans une danse ancienne de création, façonnant des métaux et créant des alliages d'une qualité et d'une puissance inégalées. Les équipements de fusion et de forge sont conçus pour supporter des températures extrêmes et manipuler une grande variété de matériaux, permettant la production d'armements, d'outils et de structures métalliques aux propriétés exceptionnelles. Les ateliers d'expérimentation d'alliages, dirigés par des alchimistes de feu et des maîtres forgerons, sont le théâtre d'innovations constantes, où la recherche de nouveaux alliages et de techniques de forge poussent les limites de ce qui est techniquement possible. Ces espaces favorisent l'émergence de matériaux révolutionnaires, dotés de caractéristiques uniques adaptées aux besoins les plus avancés du royaume.

LES COURANTS DE LA DÉCOUVERTE (Ascendance/Élémentaires)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (8), Maitre Espion (9)* Niveau 3
Cible : *Exploration et établissement de routes stratégiques*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *22 po*
Condition de construction : *Pavillon des Cartographe Niveau 2 Royaume (Culture / Exploration) 10+, ou Royaume (Puissance / Stratégie) 10+*
Jet de construction : *Un Cartographe d'Avant-Garde doit réussir un jet de compétence en Culture pour cartographier et sécuriser les nouvelles voies découvertes.*
Composantes Matérielles : *Bases avancées pour les explorateurs, équipements de navigation et d'exploration de pointe, ateliers de cartographie, relais pour les communications.* Composantes Professionnelles : *Explorateur, Ranger, Marin, Pisteur, chef en logistique, Maître cartographe.*

Explication/Description : "Les Currents Discovery" représentent l'esprit aventureux et intrépide du royaume, un programme dynamique conçu pour pousser les frontières de la connaissance géographique et stratégique à travers l'exploration et l'ouverture de voies et de routes nouvelles. Ces initiatives d'exploration visent à découvrir de nouveaux horizons, que ce soit pour le commerce, les mouvements de troupes, ou la simple quête de connaissance. Soutenus par des bases avancées disséminées aux confins du royaume et au-delà, les explorateurs, rangers, pisteurs, et autres aventuriers sont équipés des dernières innovations en matière de navigation et d'exploration. Ces équipements leur permettent de s'aventurer dans des territoires inconnus avec une plus grande assurance et sécurité, marquant le chemin pour ceux qui suivront. Les ateliers de cartographie situés au cœur de ces bases transforment les données recueillies en terrain inconnu en cartes précises et détaillées, ouvrant la voie à de nouvelles routes commerciales et stratégiques. Ces cartes deviennent des outils inestimables pour les marchands, les stratèges militaires, et tous ceux intéressés par l'expansion et la sécurisation du royaume. Les relais de communication établis le long de ces nouvelles routes assurent que les découvertes et les informations puissent être transmises rapidement et efficacement, renforçant ainsi le réseau d'information et d'assistance à travers le royaume et au-delà.

LOGIS DE GARDIENS ÉLÉMENTAUX (Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Archimage de l'Évocation (8), Vice-Roi (9)* Niveau 3
Cible : *Hébergement de luxe pour magiciens spécialisés dans l'évocation élémentaire*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *35 po*
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir) 13+*
Jet de construction : *Un Maître en Architecture Magique doit réussir un jet de compétence en Pouvoir / Conception Arcanique pour créer des logis adaptés aux besoins spécifiques des Gardiens Élémentaux.*
Composantes Matérielles : *Résidences opulentes, ateliers d'étude et de pratique magique, jardins et bassins élémentaux, espaces de méditation, infrastructures pour serviteurs et assistants.*
Composantes Professionnelles : *Magicien de l'évocation, Expert en élémentaires, Personnel de maison spécialisé, Architecte paysagiste, Gardien des arts arcaniques.*

Explication/Description : Les "Élementals Guardians' Dwellings" sont des résidences d'exception au sein du royaume, conçues pour accueillir avec le plus grand luxe les magiciens de l'évocation qui maîtrisent les forces primordiales de la nature. Ces demeures, loin d'être de simples habitations, sont de véritables sanctuaires dédiés au confort, à l'étude, et à la pratique de la magie élémentaire, offrant tout ce dont ces protecteurs et invocateurs des énergies vitales pourraient avoir besoin. Chaque logis est équipé d'ateliers avancés pour l'étude et la manipulation des éléments, ainsi que de jardins et de bassins spécialement conçus pour favoriser la connexion avec les forces de la terre, de l'air, du feu et de l'eau. Ces espaces, enrichis par la présence de serviteurs et d'assistants formés pour répondre aux exigences particulières des pratiques magiques, assurent que les

Gardiens Élémentaux disposent des ressources nécessaires pour approfondir leur maîtrise et leur dévouement aux arts arcaniques.

MINES PROFONDES (Ressources/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (8), Maréchal (9)* Niveau 3
Cible : *Extraction avancée de métaux précieux*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *34 po*
Condition de construction : *Prérequis : "Fosses d'Extraction" niveau 1 et "Pavillons des Cartographes" niveau 2, Royaume (Vitalité / Extraction) 11+, ou Royaume (Feu / Géologie) 10+*
Jet de construction : *Un Ingénieur Minier Avancé doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser l'accès et l'exploitation des gisements de métaux précieux*.
Composantes Matérielles : *Réseaux de galeries et de puits profonds, équipements de forage et d'extraction haut de gamme, systèmes de ventilation et de sécurité, installations pour le traitement du minerai.*
Composantes Professionnelles : *Mineur expert, Ingénieur en équipements miniers, Spécialiste en sécurité minière, Opérateur de machinerie lourde, Technicien en traitement des minerais.*

Explication/Description : Les "Deep Mines" sont le sommet de l'exploitation minière dans le royaume, des complexes d'exploitation avancés dédiés à l'extraction de métaux précieux enfouis dans les entrailles de la terre. Ces mines constituent une prouesse de savoir-faire et de planification, reliant des réseaux de galeries et de puits profonds conçus pour atteindre et exploiter les gisements les plus riches et les plus inaccessibles. Équipées des dernières technologies en matière de forage et d'extraction, les "Mines Profondes" permettent une exploitation efficace et respectueuse de l'environnement des ressources naturelles, Tout en maximisant le rendement. Les systèmes de ventilation sophistiqués assurent la sécurité et le bien-être des travailleurs, évacuant les gaz dangereux et fournissant un air frais dans les profondeurs de la terre. Les installations sur site pour le traitement du minerai transforment les matières brutes extraites en métaux précieux prêts à être utilisés ou commercialisés, ajoutant une valeur significative aux ressources naturelles du royaume. Ces processus sont supervisés par des experts dans chaque domaine, depuis les mineurs chevronnés qui connaissent chaque veine de la terre jusqu'aux ingénieurs spécialisés dans les équipements miniers les plus avancés. Augmente de 2d6 les pièces d’or du royaume. Gagne 1 point en Feu

MURAILLES DES ÉONS (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Magistère (9), Gardien (9)* Niveau : 3
Cible : *Protection supérieure et surveillance du château fort*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Défense) 10+*
Jet de construction : *Un Magister en Fortifications Anciennes doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour intégrer des éléments défensifs avancés et des protections magiques.*
Composantes Matérielles : *Murs de pierre renforcée, tours de garde hautes, système de pont-levis, machicoulis, meurtrières, assommoirs, glyphes protecteurs, fresques épiques.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieur en fortifications, Maître glyphographe, Historien des batailles, Gardien de la citadelle, Artisan en armes de siège.*

Explication/Description : Les "Aeon Wall" est un ensemble de remparts qui enveloppent le château fort dans une étreinte protectrice, marqués de glyphes magiques et de récits héroïques gravés dans la pierre. Ces structures imposantes ne sont pas de simples barrières physiques contre les envahisseurs, mais des sentinelles éternelles imprégnées de la puissance et de la sagesse des âges. Chaque élément des murailles a été conçu avec une attention méticuleuse à la fois à la sécurité et à l'aspect symbolique. Les murs robustes sont construits en pierre renforcée, capables de résister aux assauts les plus féroces, tandis que les tours de garde surélevées offrent une vue imprenable sur les territoires environnants, permettant une surveillance constante et une réaction rapide à toute menace.
Le système de pont-levis, les machicoulis, les meurtrières et les assommoirs sont des exemples de savoir-faire défensive raffinée qui caractérise les "Murailles des Éons", chaque dispositif étant conçu pour maximiser la protection des occupants du château. Les glyphes protecteurs, œuvres de maîtres glyphographes, offrent une défense magique supplémentaire, repoussant les forces maléfiques et renforçant la résilience des structures. Ces constructions abaissent de 1 point la classe d’armure du Bastion.

ORPHELINATS ET HOSPICES (Sanctuaire/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (8), Consort (9)* Niveau : 3
Cible : *Protection et soin des plus vulnérables*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *20 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice / Compassion) 11+ avec un bonus préexistant de +1*
Jet de construction : *Un Grand Prêtre d’alignement Bon doit réussir un jet de compétence en Justice pour créer des institutions inclusives et bienveillantes.*
Composantes Matérielles : *Bâtiments accueillants avec dortoirs confortables, cuisines communes, salles de jeu et d'apprentissage, jardins et espaces de repos, cliniques pour les soins médicaux.*
Composantes Professionnelles : *Moines, Clercs, Acolytes, Pénitents, Personnel dédié à l'entretien et au soutien, dévotes, Sœurs du Pardon.*

Explication/Description : Les "Orphanages and Hospices" sont l’âme, la compassion et la solidarité au sein du royaume, des institutions gérées par les guildes de la Providence et des dames de charité, dédiées à offrir un refuge et des soins aux nouveau-nés abandonnés, aux orphelins, et aux aînés sans abri. Ces établissements visent à sauver les plus vulnérables d'une mort certaine, leur offrant non seulement un toit, mais une communauté aimante et des opportunités de croissance et de réhabilitation. Les bâtiments sont conçus pour être des espaces de vie chaleureux et sécurisants, avec des installations adaptées aux besoins de leurs résidents, des cuisines communes fournissant des repas nutritifs aux cliniques sur place assurant un accès aux soins médicaux nécessaires. L'impact positif de ces orphelinats et hospices sur le royaume est significatif, contribuant à une société plus juste et plus équitable. La présence de ces institutions reflète la valeur accordée par le royaume à chaque vie, renforçant le tissu social et offrant un bonus de +1 au jet sous la justice, symbolisant l'engagement à protéger et à élever les plus démunis. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

PAVILLONS DES GUÉRISSEURS (Sanctuaire/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (9)* Niveau : 3
Cible : *Soins avancés pour le corps et l'esprit*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *24 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice) 10+*
Jet de construction : *Un grand prêtre doit réussir un jet de compétence en Justice pour assurer que les pavillons offrent les soins les plus efficaces.* Composantes Matérielles : *Espaces de soins équipés de la dernière technologie médicale, jardins thérapeutiques, salles de méditation, ateliers pour la préparation de remèdes naturels, quartiers pour la convalescence.*
Composantes Professionnelles : *Clercs, Herboristes, Maîtres en méditation, Spécialistes en réhabilitation, Acolytes, Moines*

Explication/Description : Les "Healers' Pavilions" sont des sanctuaires de points de vie et de bien-être, conçus pour offrir une gamme complète de soins médicaux et spirituels aux habitants du royaume. Ces centres de guérison combinent les connaissances ancestrales avec les avancées modernes en médecine pour traiter efficacement tant les blessures physiques que les maux de l'esprit. Ces pavillons fournissent un cadre où chaque individu peut recevoir des soins personnalisés et holistiques. Les jardins thérapeutiques et les salles de méditation favorisent la guérison intérieure et le renouvellement de l'énergie, tandis que les ateliers de remèdes naturels exploitent la puissance de la nature pour compléter les traitements médicaux traditionnels. Ajoute 1d6 points de vie au royaume et aux armées stationnées dans le bastion tous les tours.

POTENCES & ÉCHAFAUDS (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (9), Maréchal (9)* Niveau 3
Cible : *Application publique de la justice*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *12 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Ordre) 10+*
Jet de construction : *Un Maréchal de la Justice doit réussir un jet de compétence en Justice pour assurer que les structures reflètent les principes de justice et d'équité du royaume.*
Composantes Matérielles : *Structures robustes pour les potences et échafauds, zones désignées pour le rassemblement public, dispositifs de sécurité pour les officiels et les spectateurs, systèmes de signalisation pour annoncer les exécutions.*
Composantes Professionnelles : *Bourreau, Garde royale, Juriste, Maître de cérémonie, Maréchal, Agent de sécurité publique, Exécuteur Royal.*

Explication/Description : Les " Jibs and Scaffolds" sont des symboles tangibles de la loi et de l'ordre au sein du royaume, des installations spécifiquement conçues pour l'exécution des sentences de justice de manière publique. Sous l'autorité de l'Exécuteur Royal et du Vice-Roi de la Justice, ces structures servent de rappel visuel aux sujets du royaume des conséquences du non-respect des lois et des limites à ne pas transgresser. Érigées dans des zones désignées pour permettre un rassemblement public, ces installations sont conçues avec une attention particulière à la sécurité et à l'ordre, assurant que les exécutions se déroulent de

Manière contrôlée et respectueuse de la dignité humaine, dans la mesure où cela est possible compte tenu de la nature des actes. Offrant un bonus de +1 au jet d'ajustement sous la justice et augmentant 1d6 points de vie au royaume. Abaisse l'ajustement de révolte/révolution et désobéissance ou désertion de 1 point.

QUARTIERS DES BÂTISSEURS (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (9), Vice-Roi (9)* Niveau 3
Cible : *Création et innovation résidentielle pour l'élite*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *26 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture / Architecture) 11+*
Jet de construction : *Un Visionnaire Urbain doit réussir deux jets de compétence en Culture et Maitrise Urbaine pour intégrer harmonieusement les diverses structures de prestige.*
Composantes Matérielles : *Ateliers de conception, matériaux haut de gamme pour la construction, zones d'exposition des modèles architecturaux, infrastructures de soutien pour les artisans.*
Composantes Professionnelles : *Architecte, Ingénieur, Artisan spécialisé, Décorateur d'intérieur, guilde des constructions de luxe.*

Explication/Description : Les "Builders' Quarters" sont l'incarnation de la grandeur architecturale et de l'innovation du royaume, une zone résidentielle d'exception dédiée aux artisans, ingénieurs, et architectes qui conçoivent et réalisent les demeures les plus prestigieuses. Ces quartiers servent de berceau aux constructions les plus ambitieuses et rivalisent de beauté et de fonctionnalité, accueillant des hôtels pour la noblesse, des manoirs somptueux pour riches marchands, ainsi que des demeures de guilde ou d'ambassadeurs. Chaque projet initié dans les "Quartiers des Bâtisseurs" bénéficie de l'accès à des ateliers de conception avancés et à une gamme de matériaux de construction de la plus haute qualité. Les artisans et magiciens travaillent en étroite collaboration pour pousser les limites de l'architecture traditionnelle, intégrant des innovations techniques et esthétiques qui définissent les standards de l'habitat de luxe. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

TOURS DE GUETTEURS D'ÂMES (Arcane/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Gardien (9), Magistère (9)* Niveau 3
Cible : *Surveillance et protection contre les entités surnaturelles*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir / Vigilance) 11+*
Jet de construction : *Un Magistère doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et Maitrise pour optimiser les tours contre les menaces invisibles.*
Composantes Matérielles : *Tours élevées équipées de dispositifs de lumière puissants, systèmes de détection des âmes et des ombres, espaces de veille et d'alerte rapide, systèmes de communication avec les forces de sécurité de la cité.*
Composantes Professionnelles : *Veilleur spécialisé en détection d'entités, Mage de lumière, Technicien en dispositifs de surveillance surnaturelle, Coordinateur de la sécurité, Ingénieur en systèmes de défense.*

Explication/Description : Les "Soul Watcher Towers" sont des structures de défense avancées, conçues spécifiquement pour surveiller et protéger la cité contre les entités surnaturelles telles que les âmes errantes, les morts-vivants, et autres menaces invisibles. Grâce à un réseau de tours stratégiquement placées autour de la ville, équipées de lumière et de détection magique, ces bastions servent de boucliers contre les incursions d'entités qui échapperaient à la détection normale. La clé de leur efficacité réside dans l'utilisation de dispositifs de lumière spécialement conçus pour illuminer et révéler les ombres, ainsi que dans les systèmes de détection avancés capables d'identifier les âmes errantes et les intrus invisibles. Ces tours permettent aux veilleurs de scruter les ténèbres et de signaler toute présence suspecte bien avant qu'elle n'atteigne les murs de la cité.

LA FONDATION DU CHÂTEAU-FORT

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 4

ACADÉMIES DE GUERRE (Fortification/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Général (10), Gardien/Maître de la Guerre (9)* Niveau 4
Cible : *Formation avancée en stratégie et tactique militaire*
Durée de construction : *3 tours* Coût : 38 po
Condition de construction : *Royaume (Puissance Stratégie) 12+*
Jet de construction : *Un Général de Renom doit réussir un jet de compétence en Puissance pour créer un curriculum couvrant les aspects complexes de la guerre à grande échelle.*
Composantes Matérielles : *Salles de classe équipées, terrains d'entraînement vastes et variés, bibliothèques spécialisées en stratégie militaire, dortoirs pour les élèves, salles de simulation de batailles.*
Composantes Professionnelles : *Instructeurs expérimentés, Historiens militaires, Spécialistes en simulation de guerre, Maîtres d'armes, Tacticiens*.

Explication/Description : Les "Académies de Guerre" représentent l'apogée de l'éducation militaire dans le royaume, des établissements dédiés à la formation des futurs leaders militaires en stratégie et tactique pour les batailles à grande échelle. Ces institutions prestigieuses sont conçues pour inculquer à la prochaine génération de guerriers, stratèges et tacticiens, les connaissances et compétences nécessaires pour défendre et étendre les frontières du royaume. Chaque aspect de l'Académie est conçu pour renforcer les capacités militaires des étudiants, depuis les salles de classe équipées pour les discussions théoriques et l'étude des grands stratèges de l'histoire, jusqu'aux terrains d'entraînement où les élèves peuvent mettre en pratique les tactiques de combat sur des montures ou dans des environnements contrôlés mais exigeants. Les bibliothèques de l'Académie offrent un accès sans précédent à une vaste collection de textes sur la stratégie militaire, tandis que les salles de simulation permettent aux élèves de s'engager dans des exercices d'équitation, permettant de former des cavaleries de Type I d'adapter leurs stratégies à des situations changeantes.

ALLÉES DES SENTINELLES (Arcane/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Magistère (10), Gardien (9)* Niveau 4
Cible : *Renforcement des capacités de mouvement et de défense en situation de siège*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *32 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Défense) 12+, ou Royaume (Pouvoir / Ingéniosité) 10+*
Jet de construction : *Un Magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir pour intégrer efficacement le réseau dans les défenses de la cité.*
Composantes Matérielles : *Réseaux de couloirs souterrains sécurisés, portes secrètes, routes pavées dissimulées, points de sortie camouflés, systèmes de signalisation discrets.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieurs en structures souterraines, Constructeurs spécialisés, Gardiens des secrets, Stratèges militaires, Éclaireurs*.

Explication/Description : Les "Sentinel Alleys" est un système sophistiqué de réseaux de couloirs souterrains voutés et de routes pavées, conçu pour augmenter la mobilité et l'efficacité des défenseurs de la cité, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur, en cas de siège ou d'attaques. Ces passages secrets permettent une circulation fluide et discrète des troupes, facilitant les manœuvres surprenantes contre l'ennemi et renforçant considérablement la résilience de la cité. Construits avec une précision extrême et une attention portée à la sécurité, ces couloirs souterrains sont équipés de portes secrètes et de points de sortie stratégiquement placés, camouflés pour échapper à la détection ennemie. Les routes pavées dissimulées assurent un déplacement rapide des défenseurs, tandis que les systèmes de signalisation discrets permettent une communication efficace sans alerter l'adversaire. L'ajout des "Allées des Sentinelles" au bastion offre un bonus significatif de +1 à la classe d'armure de la structure, témoignant de l'amélioration notable de la capacité défensive grâce à une meilleure préparation et à des options stratégiques accrues pour les commandants.



ARCHIVES DU DESTIN (Guilde/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Gardien des Prophéties (10), Grand prêtre (9)* Niveau 4
Cible : *Conservation et étude des prophéties*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *35 po*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 4

Condition de construction : En continuité avec "Les Bibliothèques des Scribes" niveau 3, Royaume (Culture / Connaissance) 11+
Jet de construction : *Un grand prêtre doit réussir un jet de compétence en Culture pour sanctifier les archives et garantir la préservation des parchemins.*
Composantes Matérielles : *Salles de conservation spéciales pour les rouleaux et parchemins, espaces de méditation et de divination, laboratoires pour la restauration des documents anciens, systèmes de sécurité avancés pour protéger les connaissances*.
Composantes Professionnelles : *Devin, Magicien, Sorcier, Restaurateur de documents anciens, Gardien des archives, bibliothécaire, relieur.*

Explication/Description : Les "Destiny Archive" est une bibliothèque sacrée, un sanctuaire du savoir où reposent les parchemins et rouleaux contenant les prophéties les plus puissantes et les plus mystérieuses du royaume. Dédiées aux devins, magiciens, sorciers, et à tous ceux qui cherchent à comprendre les fils du destin, ces archives offrent un accès sans précédent aux visions du futur et aux secrets du cosmos. Situées au-delà des simples murs des "Bibliothèques des Scribes", les "Archives du Destin" sont équipées de salles spécialement conçues pour la conservation des documents anciens, assurant que les prophéties soient préservées contre le temps et la dégradation. Les espaces de méditation et de divination permettent aux chercheurs de s'immerger dans les études prophétiques dans un environnement propice à la réflexion et à l'interprétation spirituelle.

ARÈNES DES GLADIATEURS (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Général (10), Maréchal (9*) Niveau 4
Cible : *Spectacles de combat pour la gloire et l'honneur*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *36 po*
Condition de construction : Royaume (Culture / Divertissement) 11+ ou (Puissance / Prestige) 12+
Jet de construction : *Un Organisateur de Spectacles doit réussir un jet de compétence en Puissance pour créer une arène multifonctionnelle captivante.*
Composantes Matérielles : *Grande arène circulaire, gradins spacieux pour les spectateurs, cages pour les monstres, loges pour les combattants, systèmes de sécurité pour les spectateurs.*
Composantes Professionnelles : *Gladiateurs, Dresseurs de monstres, Médics spécialisés, Sécurité de l'arène, Personnel d'entretien.*

Explication/Description : Les "Gladiator Arenas" représentent le sommet du divertissement martial au sein du royaume, des lieux où combattants et monstres s'affrontent dans un spectacle de gloire et d'honneur. Ces structures grandioses ne sont pas de simples arènes ; elles sont les scènes sur lesquelles se déroulent des histoires de bravoure, d'habileté et de détermination, captivant le cœur et l'esprit des spectateurs de tous horizons. Conçues avec un œil attentif au drame et au spectacle, les "Gladiator Arenas" disposent de vastes terrains de combat circulaires, entourés de gradins imposants offrant à chaque spectateur une vue dégagée sur l'action ci-dessous. Les arènes sont équipées de cages pour monstres et de loges pour combattants, assurant que bêtes et guerriers soient maintenus dans des conditions optimales avant leur entrée grandiose dans l'arène. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

CHAPELLES DES LUMIÈRES ANCIENNES (Sanctuaire/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Prêtre des Oubliés (10), Gardien (9)* Niveau 4
Cible : *Vénération des divinités oubliées et source de puissance surnaturelle*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *26 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice / Foi) 12+ Prérequis Chapelle des Serments niveau 3*
Jet de construction : *Un Érudit en Théologie Ancienne doit réussir un jet de compétence en Justice pour consacrer les chapelles aux divinités antiques.*
Composantes Matérielles : *Sanctuaires ornés de symboles et d'une relique ancienne, autels pour les rituels, jardins sacrés pour la méditation, archives des écritures perdues, protections contre les forces indésirables.*
Composantes Professionnelles : *Clercs, Théologiens spécialisés, Historiens des religions, Gardiens du sanctuaire, Maîtres rituels, Scribes des textes sacrés.*

Explication/Description : Les " Old Chapels of Light" sont des sanctuaires consacrés aux divinités oubliées, des lieux empreints de mystère et de puissance, où le passé le plus reculé du royaume murmure à travers les âges. Ces chapelles servent de ponts entre le monde matériel et les sphères divines ancestrales, offrant un espace sacré pour la vénération, les rituels et la recherche de miracles ou de connaissances cachées. Ornées de symboles et de vieux artéfacts datant d'époques révolues, ces chapelles sont conçues pour faciliter la connexion spirituelle avec les divinités qui, bien que tombées dans l'oubli, continuent d'exercer leur influence sur le monde. Les autels permettent la réalisation de rituels anciens, tandis que les jardins sacrés offrent un lieu de réflexion et de méditation profonde sur les mystères divins. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.

CITADELLE DE L'INDOMPTABLE (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Souverain (11), Conseiller (9)* Niveau 4
Cible : *Fortification supérieure et symbole de puissance*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *42 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Défense) 12+, Prérequis « Muraille des Eons » et « Donjon de Commande » Niveau 3.*
Jet de construction : *Un Stratège en Fortification doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour intégrer des défenses inégalées.*
Composantes Matérielles : *Murs massifs et tours de surveillance, barbacanes et douves profondes, systèmes de pièges avancés, quartiers de garnison, sanctuaires pour les protecteurs divins.*
Composantes Professionnelles : *Ingénieurs militaires, Commandants de garnison, Maîtres en pièges, Prêtres guerriers, Artisans en armes de siège.*

Explication/Description : La "Citadel of the Indomitable" est le joyau de la couronne du royaume, une forteresse conçue pour être le bastion ultime de défense et le symbole éclatant de la résilience et de la puissance souveraine. Cet édifice majestueux s'élève avec fierté, témoignant de la volonté inébranlable du royaume de se défendre contre toute adversité et d'incarner une force imprenable face aux défis. Dotée de murs d'une épaisseur et d'une hauteur sans précédent, ainsi que de tours de guet stratégiquement placées, la "Citadel of the Indomitable" offre une vue et un contrôle inégalés sur les territoires environnants, prête à détecter et à repousser les menaces bien avant qu'elles n'atteignent les cœurs de ses habitants. Les barbacanes renforcées et les douves profondes ajoutent une couche supplémentaire de protection, dissuadant les assaillants les plus audacieux. Au sein de ses murs, les systèmes de pièges avancés et les quartiers de garnison équipés assurent que la citadelle reste invincible en abaissant sa classe d'armure de 1 du Bastion, même face aux sièges les plus longs et les plus éprouvants. Les sanctuaires dédiés aux protecteurs divins au cœur de la forteresse renforcent son aura de sacralité et de puissance, bénissant ses défenseurs avec la faveur des dieux.

COFFRES DES ABYSSES (Vestige/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Gardien des Profondeurs (10), Trésorier (9)* Niveau 4
Cible : *Protection des trésors et connaissances inestimables*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *40 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise /Sécurité) 11+ Prérequis « Dépôts des Richesses » niveau 2 et le dépôt d'une Relique pour le royaume.*
Jet de construction : *Un Ingénieur en Sécurité Ancienne doit réussir un jet de compétence en Maitrise à -1 & Pouvoir à -1 pour créer des chambres fortes inviolables.*
Composantes Matérielles : *Chambres fortes souterraines, systèmes de verrouillage avancés, pièges ingénieux, zones de conservation optimales pour les reliques, dispositifs de détection et d'alerte.*
Composantes Professionnelles : *Spécialistes en sécurité, Ouvriers en mécanique complexe, Conservateurs de reliques, Experts en pièges, Gardiens silencieux.*

Explication/Description : Les "Deep Vaults" incarne un sanctuaire pour les trésors incommensurables et les savoirs perdus du royaume, des chambres fortes méticuleusement enfouies dans les entrailles de la terre, conçues pour défier le temps et l'ingéniosité des voleurs. Ces bastions souterrains servent de gardiens silencieux des richesses, reliques et artefacts les plus précieux, préservant l'héritage et la puissance du royaume pour les générations futures. Protégées par des systèmes de verrouillage magiques et des pièges d'une ingéniosité redoutable, les "Deep Vaults" représentent une énigme presque insoluble pour tout intrus audacieux tentant de percer leurs secrets. Les zones de conservation à l'intérieur sont spécialement aménagées pour maintenir les conditions optimales pour la préservation des artefacts, garantissant que leur valeur et leur puissance restent intactes à travers les âges. Augmente le trésor de 2d6 Po.

DEMEURES DES HÉROS (Ascendance/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Souverain (11), Magister (9)* Niveau 4
Cible : *Honorer et loger les champions du royaume*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *38 po*
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Honneur) 12+*
Jet de construction : *Un Concepteur de Monuments doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour créer des résidences qui incarnent les valeurs et les exploits des héros.*
Composantes Matérielles : *Résidences luxueuses et spacieuses, salles d'exposition pour trophées et récompenses, jardins privés, espaces commémoratifs, infrastructures de soutien pour la célébration des héros.*
Composantes Professionnelles : *Bâtisseurs spécialisés, Historiens, Curateurs de trophées, Jardiniers paysagistes, Personnel de maison dédié.*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 4

Explication/Description : Les "Houses of Heroes" sont des demeures d'exception conçues spécialement pour les champions du royaume, des sanctuaires où la grandeur et les exploits des plus grands défenseurs sont célébrés et honorés. Ces résidences somptueuses ne sont pas de simples logis, mais des monuments vivants à la bravoure, à la détermination et au sacrifice de ceux qui ont porté haut les couleurs du royaume sur les champs de bataille et dans les arènes de la vie. Chaque demeure est conçue pour refléter les exploits et le caractère de son occupant, avec des salles d'exposition dédiées aux trophées et aux récompenses accumulés au fil des quêtes et des combats. Les jardins privés offrent un lieu de tranquillité et de réflexion, tandis que les espaces commémoratifs permettent aux visiteurs et aux générations futures de s'immerger dans les récits des victoires et des épreuves surmontées par les héros.

FORGES DES ÂGES (Arcane/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (11), Conseiller (9)* Niveau : 4
Cible : Création d'armes et armures enchantées
Durée de construction : *2 tours* Coût : *38 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise/ Métallurgie) 12+ (Feu) 12+ Prés Requis Haut-Fourneau des maitres Niveau 3*
Jet de construction : *Un Artisan-Enchanteur doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Pouvoir pour garantir la qualité et la puissance des enchantements.*
Composantes Matérielles : *Installations de forge haut de gamme, ateliers d'enchantement, laboratoires de recherche magique, dépôts de matériaux rares, salles de test pour les équipements.*
Composantes Professionnelles : *Forgerons maîtres, Enchanteurs, Magiciens spécialisés en artéfacts, Ingénieurs en métallurgie magique, Testeurs d'armes et armures.*

Explication/Description : Les "Forges of Ages" représentent l'excellence dans la fusion de la maîtrise artisanale et du pouvoir magique, des établissements où les armes et armures les plus remarquables du royaume prennent forme. Ces forges ne sont pas de simples ateliers ; elles sont des centres d'innovation où la tradition de la forge se rencontre avec les mystères de l'enchantement pour créer des équipements de guerre d'une puissance et d'une beauté inégalées. Sous la direction des Magistère et Conseiller, ces forges avancées bénéficient de l'accès à des matériaux rares et précieux, ainsi que de techniques d'enchantement séculaires réinventées pour des armées équipées d'armes +1. Chaque pièce produite dans les "Forges of Ages" est le fruit d'un travail collaboratif entre artisans et magiciens, veillant à ce que chaque épée, chaque armure, chaque bouclier ne soit pas seulement un objet d'art, mais aussi un artefact d'une grande puissance.

GUILDES DES EXPLORATEURS (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Maître Espion (8), Conseiller (8)* Niveau 4
Cible : *Formation et soutien des aventuriers, éclaireurs, cartographes et espions*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Royaume (Culture / Exploration) 12+,*
Jet de construction : *Un Pionnier en Techniques d'Exploration doit réussir un jet de compétence en Culture -1 pour établir un programme de formation complet.*
Composantes Matérielles : *Salles de cours équipées, ateliers de cartographie, terrains d'entraînement variés, laboratoires d'espionnage, archives de missions et d'explorations.*
Composantes Professionnelles : *Aventuriers expérimentés, Cartographes, Maîtres espions, Instructeurs en survie, Analystes de renseignements.*

Explication/Description : Les "Guilds of Explorers" sont des institutions dédiées à la préparation et au soutien des individus qui repoussent les frontières du connu, qu'ils soient aventuriers en quête de terres inexplorées, éclaireurs ouvrant la voie à de nouvelles découvertes, cartographes détaillant les contrées lointaines, ou espions collectant des informations cruciales pour la sécurité et la prospérité du royaume. Ces guildes offrent une gamme complète de formations, allant des techniques de survie en milieux hostiles à l'art délicat de l'espionnage, en passant par la cartographie précise et l'analyse de renseignements. Les installations comprennent des salles de cours pour l'enseignement théorique, des ateliers spécialisés pour la pratique de la cartographie et des laboratoires équipés pour l'entraînement aux méthodes d'espionnage. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume. Gagne 1 point en Air.

HALLS DES VENTS (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (8), Conseiller (8)* Niveau 4
Cible : *Construction navale, de petites embarcations aux navires de commerce*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *50 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise)12+ (Eau)10+ (Air) 10+ Prérequis : Arsenal des Galère Niveau 3*
Jet de construction : *Un Architecte Naval Avancé doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser la conception et la fabrication des navires.*
Composantes Matérielles : *Ateliers de construction navale, docks de montage, entrepôts pour matériaux, zones de test en eau, équipements de levage et d'assemblage.*
Composantes Professionnelles : *Charpentiers de marine, Voiliers, Ingénieurs navals, Forgerons, Capitaines de navires, Marins.*

Explication/Description : Les "Wind Halls" sont des chantiers navals spécialisés dans la conception et la construction d'une vaste gamme de navires, depuis de simples embarcations destinées aux cours d'eau intérieurs jusqu'aux imposants navires de commerce à voile conçus pour les longs voyages maritimes et les expéditions d'exploration. Ces installations sont le cœur battant de la construction navale du royaume, où l'art ancestral de la charpenterie navale rencontre les techniques les plus avancées en matière de construction maritime. Dotés d'équipements pour la fabrication et le montage, les "Wind Halls" offrent aux artisans les ressources nécessaires pour transformer le bois, le métal et la toile en véritables chefs-d'œuvre de la navigation comme des galères, trières. Les docks de montage et les zones de test en eau sont conçus pour faciliter l'assemblage final des navires et leur mise à l'eau, garantissant que chaque nouveau vaisseau est prêt à affronter les défis des fleuves tumultueux et des vastes océans.

LABORATOIRES D'ALCHIMIE (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (9)* Niveau 4
Cible : *Avancées en alchimie, transformation et enchantement*
Durée de construction : *2 Tours* Coût : *34 po*
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir) 12+, (Eau) 9+ Prérequis : Four de l'alchimiste niveau 2*
Jet de construction : *Un Alchimiste Légendaire doit réussir un jet de compétence en Pouvoir -1 pour établir des normes de recherche et de pratique au plus haut niveau.*
Composantes Matérielles : *Salles expérimentales équipées, espaces de stockage pour ingrédients rares, ateliers d'enchantement, bibliothèques spécialisées, zones de sécurité pour les tests à haut risque*.
Composantes Professionnelles : *Alchimistes, Magiciens élémentalistes, Maîtres en évocation, Experts en transmutation, Gardiens de sécurité magique.*

Explication/Description : Les "Alchemy Laboratories" sont au cœur des arcanes magiques du royaume, des centres de recherche dédiés à l'exploration des mystères de l'alchimie, de la transformation et de l'enchantement. Ces laboratoires rassemblent les esprits les plus brillants et les plus talentueux du royaume, des magiciens spécialisés dans l'élémentalisme, l'évocation, et la transmutation, travaillant ensemble pour repousser les frontières de la connaissance magique. Dotés des installations les plus avancées, ces laboratoires offrent un environnement propice aux expérimentations les plus audacieuses et aux découvertes les plus révolutionnaires. Les salles expérimentales sont équipées pour gérer une vaste gamme de procédés alchimiques, des transformations subtiles aux enchantements complexes, tandis que les bibliothèques spécialisées fournissent un accès inégalé aux textes anciens et aux grimoires perdus, offrant une source inestimable de sagesse et d'inspiration. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.



CONSTRUCTIONS NIVEAU 4

LOGES DES PASSEURS DE MONDES (Arcane/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12), Conseiller (10)* Niveau 4
Cible : *Exploration et cartographie de l'inconnu via des portails dimensionnels*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *50* po
Condition de construction : *Royaume (Pouvoir / Exploration Dimensionnelle) 12+,*
Jet de construction : *Un Maître des Portails doit réussir un jet de compétence en Pouvoir -1 pour sécuriser et optimiser l'usage des portails.*
Composantes Matérielles : *Salles de portails dimensionnels, ateliers de cartographie avancée, archives des expéditions interdimensionnelles, espaces de briefing et de débriefing, dispositifs de sécurité magique.*
Composantes Professionnelles : *Explorateurs dimensionnels, Cartographes des royaumes, Magiciens spécialistes des portails, Gardiens des secrets, Ingénieurs en sécurité dimensionnelle.*

Explication/Description : Les "Lodges of World Passers" sont les avant-postes de l'aventure ultime, où les frontières de la réalité se plient pour révéler des passages vers des territoires inexplorés et des royaumes inconnus. Ces sièges des sociétés secrètes d'explorateurs et de cartographes bravent l'inconnu, utilisant des portails dimensionnels pour marquer l'extension du royaume à travers les divers univers de D&D. Équipées des « Portails » magiques les plus sophistiquées, ces loges permettent à leurs membres de franchir les voiles entre les mondes, d'explorer des contrées jamais foulées et de cartographier des domaines au-delà de l'imagination commune. Les salles dédiées aux portails offrent des points d'entrée et de sortie sécurisés pour les explorateurs, tandis que les ateliers de cartographie avancée transforment les récits d'aventure en cartes précises des nouveaux mondes.

MONASTÈRE DE L'HÉRITAGE DIVIN (Sanctuaire/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (9), Conseiller (8)* Niveau 4
Cible : *Sanctification des naissances royales et inhumation des souverains*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *35 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice / Spiritualité) 11+*
Jet de construction : *Un Maître Sacré doit réussir un jet de compétence en Justice -1 pour créer un édifice à la gloire divine et royale.*
Composantes Matérielles : *Baptistère sacré, cryptes royales, matériaux nobles comme le grès, le quartz de mica et le calcaire blanc pour la construction, espaces de célébration et de recueillement.*
Composantes Professionnelles : *Architectes sacrés, Historiens religieux, Gardiens des rituels, Maîtres artisans, Clergé dédié.*

Explication/Description : Le "Monastery of the Divine Héritage" se dresse comme un pilier de spiritualité et de tradition, un lieu où le divin et le royal convergent en un point de sanctification et d'hommage éternel. Cet édifice majestueux, composé de blocs de grès, de quartz de mica, et de calcaire blanc, incarne la gloire de Dieu et sa bénédiction sur la terre à travers le roi et toute sa lignée. Au cœur du monastère, le baptistère sacré est le théâtre de la sanctification des nouveaux nés royaux, un rituel qui assoit la dynastie régnante dans la grâce et la protection divine. Ces cérémonies solennelles renforcent les liens spirituels entre la couronne et le divin, affirmant la légitimité et le destin sacré de la lignée royale.
A la suite de la construction du monastère un acte divin se réalise et la lignée dirigeante aura 20% d'avoir un enfant héritier mâle et 10% un héritier femelle 05% d'avoir des jumeaux dans la même proportion. Ces enfants peuvent être légitime ou illégitime au choix du MD. Augmente de 1d6 point de vie le royaume.



PORT DE MARCHANDISE (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (10), Conseiller (8)* Niveau 4
Cible : *Accueil et gestion des navires commerciaux internationaux*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *50 po*
Condition de construction : *Suite à "Les Courants de la Découverte" Niveau 3, Royaume (Culture / Commerce) 9+ (Eau) 10+*
Jet de construction : *Un Ingénieur Portuaire Expérimenté doit réussir un jet de compétence en Maitrise -1 pour assurer une fonctionnalité optimale du port.*
Composantes Matérielles : *Quais d'amarrage, grues et équipements de transbordement, zones de stockage sécurisées, bureaux de douane, infrastructures de soutien aux équipages.*
Composantes Professionnelles : *Dockers, Ingénieurs portuaires, Agents douaniers, Logisticiens, Personnels de maintenance.*

Explication/Description : Dans la continuité des "Currents of Discovery", le "Merchandise Port" ouvre ses quais aux navires du monde entier, jouant un rôle crucial dans l'accueil, le transbordement et l'amarrage des vaisseaux de commerce. Ce port de marchandise est conçu pour faciliter le flux constant de marchandises, renforçant ainsi le commerce et l'économie du royaume grâce à des comptoirs maritimes étendus. Équipé de quais d'amarrage pavés et de grue, le port permet une manutention efficace des cargaisons, des plus légères aux plus lourdes. Les zones de stockage sécurisées assurent la préservation des marchandises en attente de distribution, tandis que les bureaux de douane facilitent le passage rapide des biens à travers les frontières administratives, garantissant une conformité sans faille avec les réglementations commerciales. Le soutien aux équipages, y compris les installations de repos, les services alimentaires et les points d'accès à l'assistance médicale, veille à ce que les besoins des marins soient pleinement pris en charge, favorisant ainsi un environnement portuaire accueillant et fonctionnel. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

QUARTIERS DES CHAMPIONS (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (10), Gardien (6)* Niveau 4
Cible : *Logement, formation, et entraînement des héros et unités d'élite*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *22* po
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Militaire) 12+, Pré Requis : "Baraquements de la Garde" Niveau 3*
Jet de construction : *Un Stratège Militaire doit réussir un jet de compétence en Puissance pour créer un programme d'entraînement exhaustif.*
Composantes Matérielles : *Casernes haut de gamme, terrains d'entraînement spécialisés, salles d'armes et d'équipements, zones de détente, infrastructures médicales.*
Composantes Professionnelles : *Instructeurs vétérans, Tacticiens, Médecins de combat, Spécialistes en armement, Psychologues sportifs.*

Explication/Description : Les "Quarters of Champions" sont le berceau de la grandeur militaire du royaume, un complexe conçu spécifiquement pour héberger, former et entraîner les héros et les unités d'élite qui composent les armées de Type I du royaume. Cet espace d'exception ne se contente pas d'offrir un logement ; il fournit un environnement où les compétences sont aiguisées, les stratégies peaufinées, et les liens de camaraderie renforcés. Dotés de casernes équipées pour assurer le confort des résidents, ces quartiers disposent également de terrains d'entraînement spécialisés pour toutes les formes de combat et de préparation physique, allant du maniement des armes à l'entraînement tactique en groupe. Les salles d'armes et d'équipements sont stockées avec le matériel le plus avancé, permettant aux champions de se familiariser avec les outils qui seront leurs alliés sur le champ de bataille.

RÉSIDENCE ROYALE (Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Roi (10), Grand Diplomate (10)* Niveau 4
Cible : *Palais royal et sièges du pouvoir et de la vie de cour*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *40 po*
Condition de construction : *Royaume (Maitrise / Prestige) 11+ Prés Requis "Quartier des Bâtisseurs" niveau 3*
Jet de construction : *Un Architecte Royal doit réussir un jet de compétence en Maitrise / Conception Palatiale pour intégrer harmonieusement le palais dans les défenses du bastion.*
Composantes Matérielles : *Jardins luxuriants, pièces d'agrément, pigeonnier, serres, salle du trône, appartements royaux, espaces de réception.*
Composantes Professionnelles : *Jardiniers paysagistes, Maîtres d'œuvre spécialisés, Conseillers en esthétique royale, Gardiens du palais, Personnel de service.*

Explication/Description : La "Royal Résidence" est le centre du bastion et des enceintes du château-fort, un lieu de splendeur et de pouvoir où la vie de cour se déploie dans toute sa magnificence. Ce palais n'est pas seulement une demeure ; c'est une expression de la grandeur royale, entourée de jardins luxuriants et dotée de toutes les commodités destinées à agrémenter la vie des monarques et de leur entourage. Les jardins, véritables oasis de tranquillité, sont soigneusement aménagés pour offrir un espace de détente et de contemplation. Les pièces

CONSTRUCTIONS NIVEAU 4

d'agrément, le pigeonnier et les serres ajoutent à la richesse et à la diversité des loisirs disponibles, tandis que la fameuse salle du trône est le théâtre où le roi exerce sa prérogative de juger les affaires courantes et de recevoir dignitaires et invités. Augmente d'un niveau le vice-roi et les consort et héritier s'il y en a.

REPAIRE DU CONFORT (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (12), Conseiller (8)* Niveau 4
Cible : *Hébergement de qualité supérieure et restauration pour voyageurs*
Durée de construction : *3 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : Suite à l'Auberges du Passage" Niveau 1 Royaume (Culture / Hospitalité) 12+,
Jet de construction : *Un Hôtelier de Renom doit réussir un jet de compétence en Culture -1 pour établir un standard d'accueil et de service exceptionnel*.
Composantes Matérielles : *Auberges confortables, tavernes respectables, cuisines équipées pour menus exotiques, chambres aménagées avec soin, espaces communs accueillants.*
Composantes Professionnelles : *Cuisiniers spécialisés, Aubergistes expérimentés, Personnel d'entretien dédié, Sommeliers, Guides touristiques locaux.*

Explication/Description : Les "Havens of Comfort" marquent une évolution dans l'art de l'hospitalité au sein du royaume, offrant des auberges de qualité supérieure qui servent de havre aux voyageurs en quête de confort et d'un accueil chaleureux. Ces établissements, dans la continuité des "Inns of Passage", se distinguent par leur confort accru, leurs tavernes respectables et entretenues, où les clients peuvent savourer des menus parfois exotiques, préparés avec soin par des cuisiniers spécialisés. Chaque "Haven of Comfort" est conçu pour offrir une expérience unique, mêlant le charme local à des standards de qualité internationale. Les chambres sont aménagées avec une attention particulière au détail, assurant que chaque séjour soit à la fois reposant et revigorant. Les espaces communs, tels que les salons et les tavernes, sont conçus pour encourager les échanges entre voyageurs, créant une atmosphère conviviale et accueillante.

SALLE DU CONSEIL DE GUERRE (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Roi (12) Général (10)* Niveau 4
Cible : *Élaboration de stratégies et de plans de bataille*
Durée de construction : *1 tour* Coût : *25 po*
Condition de construction : *Suite au "Donjon de Commande" niveau 3, Royaume (Puissance / Stratégie Militaire) 13+*
Jet de construction : *Un Maître en Stratégie Militaire doit réussir un jet de compétence en Puissance / Planification de Guerre pour assurer que la salle soit adaptée aux besoins stratégiques les plus exigeants*.
Composantes Matérielles : *Salle de réunion stratégique, table de conseil grand format, équipements de cartographie détaillée, systèmes de communication sécurisée, zones de confidentialité pour discussions privées.*
Composantes Professionnelles : *Stratèges militaires, Cartographes, Officiers de liaison, Garde rapprochée royale, Personnel de soutien technique.*

Explication/Description : Dans la continuité du "Command Donjon" de niveau 3, la "War Council Room" sert de cœur stratégique du royaume, où les tactiques et les plans de bataille sont méticuleusement élaborés en présence du roi, du seigneur et de tous les leaders et dirigeants du royaume. Cette salle stratégique est le lieu de convergence des esprits militaires les plus brillants, un espace sacré dédié à la sauvegarde et à la prospérité du royaume à travers la planification et la préparation minutieuse. Centrée autour d'une imposante table de conseil, la salle est équipée de tout le nécessaire pour la cartographie détaillée et la visualisation des théâtres d'opérations, permettant aux stratèges de simuler et de débattre des divers scénarios de conflit. Les systèmes de communication sécurisée garantissent que les informations sensibles restent confidentielles, tandis que des zones spécifiques sont aménagées pour permettre des discussions privées sans risque d'interception. Augmente d'un niveau le Général, le Conseiller et le Gardien.

SERRES DES ÉLIXIRS (Arcane/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12)* Niveau 4
Cible : *Cultivation de plantes exotiques pour alchimie*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *30 po*
Condition de construction : *Suite au "Laboratoires d'Alchimie" Niveau 4, Royaume (Pouvoir / Alchimie) 12+*
Jet de construction : *Un Botaniste-Alchimiste de Renom doit réussir un jet de compétence en Vitalité & Pouvoir pour optimiser la culture des plantes exotiques.*
Composantes Matérielles : *Serres spécialisées, systèmes d'irrigation magique, zones de culture contrôlée, laboratoire d'extraction et de préparation, entrepôts de conservation.*
Composantes Professionnelles : *Botanistes spécialisés, Alchimistes, Gardiens des serres, Techniciens en irrigation magique, Conservateurs de plantes.*

Explication/Description : Dans la continuité des "Alchemy Laboratories", les "Elixir Greenhouses" représentent une avancée remarquable dans le domaine de la botanique magique et de l'alchimie. Ces jardins spécialement conçus abritent une collection sans précédent de plantes exotiques et rares, cultivées spécifiquement pour leur potentiel alchimique exceptionnel, destiné à la concoction de potions puissantes. Ces serres ne sont pas de simples jardins ; elles sont des laboratoires vivants où chaque plante est choyée et étudiée pour révéler ses secrets les plus intimes. Les systèmes d'irrigation magique assurent que chaque espèce reçoit un soin sur mesure, adapté à ses besoins spécifiques, tandis que les zones de culture contrôlée permettent de simuler divers environnements climatiques, maximisant ainsi la diversité et la qualité des récoltes. Ajoute 1d6 points de vie au royaume.

SERVITEURS-EXPERTS (Guilde) Réversible

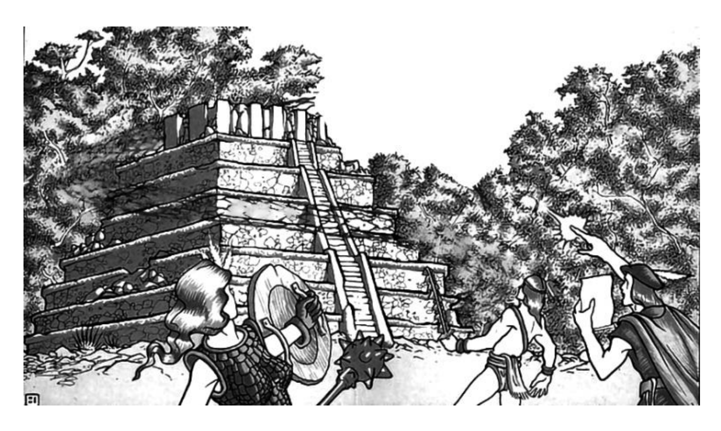
Classe de Dirigeants : *Tous à l'exception des héritiers et Consort* Niveau 4
Cible : *Élévation et formation avancée des serviteurs en leaders compétents*
Durée de mise en place : *Continu* Coût : *40 po*
Coût : *Investissement en formation et reconnaissance continu*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Éducation) 10+*
Jet de construction : *Un conseiller doit réussir un jet de compétence en Maitrise et Culture*
Impact : Augmentation de niveau pour 2d4 + 2 conseillers et leaders du royaume.
Composantes : *Programmes de mentorat, séminaires de leadership avancé, retraites stratégiques, sessions de coaching personnalisé, cérémonies de reconnaissance.*

Explication/Description : « Serviteurs-Experts" est une stratégie visionnaire mise en place par le royaume pour affûter les compétences et la sagacité de ses conseillers et leaders. Reconnaissant le rôle crucial que jouent ces fidèles serviteurs dans la gouvernance et la direction du royaume, le roi lui-même a élevé ces individus méritants au rang de classe supérieure, leur accordant ainsi une opportunité unique de croissance personnelle et professionnelle. Ce programme innovant comprend des sessions intensives de mentorat où les participants peuvent apprendre directement des maîtres dans leurs domaines respectifs, des séminaires de conseil avancé qui couvrent des stratégies complexes et des approches novatrices à la gouvernance, ainsi que des retraites stratégiques destinées à stimuler la réflexion et la collaboration au sein des équipes de leadership. Les revenus et les points de vie du royaume augmente de 1d6.

TEMPLE MAUSOLÉE (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Roi (13), Grand Prêtre (12)* Niveau 4
Cible : *Construction du tombeau royal monumental*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *60 po*
Condition de construction : *Royaume (Justice /Spiritualité) 12+*
Jet de construction : *Un Architecte Monumental doit réussir un jet de compétence en Maitrise -1 pour réaliser un mausolée d'une majesté sans égale.*
Composantes Matérielles : *Fondations gigantesques, matériaux nobles et durables, espaces de cérémonie, cryptes royales, art sacré et décorations commémoratives.*
Composantes Professionnelles : *Architectes, Maçons maîtres, Historiens, Clergé, Artistes et artisans spécialisés.*

Explication/Description : Le "Temple Mausoleum" s'élèvera comme un monument à la gloire éternelle du roi, une structure conçue pour immortaliser sa vie et asseoir sa domination au-delà du voile de la mort. Situées en dehors des murs du bastion, ces fondations gigantesques annoncent la grandeur et l'ambition d'un souverain déterminé à laisser une marque indélébile dans l'histoire et dans le cœur de son peuple. Construit à partir de matériaux nobles et destiné à traverser les âges, le mausolée combine la splendeur architecturale avec une profondeur spirituelle, offrant un espace sacré pour le repos éternel du monarque. Les cryptes royales au cœur du temple sont entourées d'espaces de cérémonie où les fidèles peuvent rendre hommage, réfléchir sur le règne du souverain et méditer sur les cycles de la vie et de l'après-vie. L'art sacré et les décorations commémoratives qui orneront le "Temple Mausoleum" raconteront les hauts faits du roi, ses victoires, ses défis et son héritage. Chaque sculpture, chaque fresque et chaque inscription sera soigneusement choisie pour refléter la grandeur du souverain et l'impact de son règne sur le royaume et le monde au-delà.



TOURS DES MAGES DE GUERRE (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12)* Niveau 4
Cible : *Formation et pratique de la magie de bataille*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *40 po*
Condition de construction : *Suite aux "Tours de Guetteurs d'Âmes" niveau 3, Royaume (Pouvoir) 12+*
Jet de construction : *Un Archimage de Guerre doit réussir un jet de compétence en Pouvoir à -2 pour garantir un centre d'excellence en magie offensive et défensive.*
Composantes Matérielles : *Tours fortifiées, salles d'étude et de pratique magique, arsenaux de sortilèges, bibliothèques d'ouvrages anciens, laboratoires d'expérimentation magique.*
Composantes Professionnelles : *Mages de guerre, Archimages, Sorciers spécialistes en défense, Bibliothécaires magiques, Gardiens des tours*.

Explication/Description : Les "War Mage Towers" sont le summum de l'apprentissage et de la pratique de la magie de bataille, des structures majestueuses conçues pour abriter les mages les plus talentueux du royaume dans leur quête de maîtrise des arts arcaniques appliqués au combat. En continuité avec les "Tours de Guetteurs d'Âmes", ces tours servent de bastions avancés de la puissance magique, où la connaissance se mêle à la pratique pour forger les défenseurs surnaturels du royaume. Au sein de ces tours, des salles spécialement aménagées permettent l'étude approfondie des sortilèges offensifs et défensifs, tandis que des arsenaux de sortilèges et des bibliothèques contenant des ouvrages anciens et rares fournissent aux mages de guerre les ressources nécessaires à leur formation continue. Les laboratoires d'expérimentation offrent un espace pour tester de nouvelles théories magiques et développer des techniques révolutionnaires de magie de bataille. Elles augmentent le niveau du magister d'un niveau à la fin de la construction.

LA FORTERESSE

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 5

AMPHITHÉÂTRES DES ÉTOILES (Ascendance/Magistère)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12)* Niveau 5
Cible : *Recherche et enseignement en astronomie, astrologie, et étude des mondes parallèles*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *25 po*
Condition de construction : Royaume (Pouvoir / Connaissance Cosmique) 12+
Jet de construction : *Un Astronome-Chef doit réussir un jet de compétence en Pouvoir / Cosmologie -1 pour établir un programme d'étude et d'observation de l'univers et des forces qui le régissent.*
Composantes Matérielles : *Observatoires équipés, amphithéâtres d'enseignement, résidences pour les devins et chronomanciens, bibliothèques spécialisées, salles de méditation et de pratique astrologique.*
Composantes Professionnelles : *Astronomes, Astrologues, Devins, Chronomanciens, Bibliothécaires spécialisés en ouvrages cosmiques*.

Explication/Description : Les "Star Amphitheaters" sont des centres d'excellence dédiés à l'exploration des mystères célestes, à l'enseignement des principes d'astronomie et d'astrologie, ainsi qu'à l'étude approfondie des mondes parallèles. Ces structures majestueuses offrent un lieu où la curiosité se rencontre avec le savoir ancestral pour déchiffrer les secrets de l'univers et son influence sur le destin du royaume. Dotés des dernières technologies d'observation, les observatoires permettent aux astronomes de scruter les profondeurs de l'espace, tandis que les amphithéâtres servent de salles d'enseignement où devins et chronomanciens partagent leurs connaissances sur les cycles cosmiques et leur impact sur les affaires terrestres. Ces lieux sont conçus pour encourager la réflexion, l'apprentissage et la découverte, permettant aux résidents et visiteurs de plonger dans les mystères des étoiles et du temps.

ATELIERS D'INGÉNIERIE DE SIÈGE (Ascendance/Général)

Classe de Dirigeants : *Général (12)* Niveau : 5
Cible : *Développement et production d'engins de siège avancés*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *35 po*
Condition de construction : *À la suite des Ateliers d'Engins de Siège" niveau 3, Royaume (Puissance / Artillerie) 12+*
Jet de construction : *Un Maître artilleur en Siège doit réussir un jet de compétence en Maitrise -2 pour garantir la supériorité technique des engins de siège.*
Composantes Matérielles : *Ateliers spécialisés, zones de test, entrepôts pour matériaux et munitions, salles de formation pour les opérateurs, laboratoires de recherche en balistique.*
Composantes Professionnelles : *Artilleurs de siège, Artisans spécialisés, Balisticiens, Formateurs d'artillerie, Équipes de test et d'évaluation.*

Explication/Description : Les "Siege Engineering Workshops" est l'épicentre de l'innovation en matière de guerre de siège, des installations de pointe où sont conçus et produits les engins de siège les plus avancés tels que catapultes, balistes, et autres machines de guerre. En continuation directe avec les "Ateliers d'Engins de Siège" de niveau 3, ces centres permettent la construction et le déploiement d'une armée d'artillerie de siège de type II, renforçant considérablement la capacité offensive et défensive du royaume. Ces ateliers ne se contentent pas de fabriquer des machines de guerre ; ils sont des pôles d'innovation où ingénieurs, balisticiens et artisans collaborent pour repousser les limites de la technologie de siège. Les zones de test fournissent un environnement sûr pour l'évaluation des nouvelles conceptions et des améliorations des machines, assurant que chaque engin de siège produit est à la pointe de l'efficacité et de la destruction.

CATACOMBES DES RELIQUES (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Roi (12) Vice-Roi (12) Trésorier (12)* Niveau 5
Cible : *Conservation sécurisée d'artefacts anciens et puissants*
Durée de construction : *4 tours* Coût : *28 po*
Condition de construction : (Royaume Pouvoir / Sécurité) 12+ *Suite au "Coffres des Abysses" niveau 4, Dépôt d'une relique minimum pour le royaume.*
Jet de construction : *Un Conservateur de Reliques doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Pouvoir à -1 pour assurer une protection optimale des trésors.*
Composantes Matérielles : *Réseaux de catacombes sécurisées, systèmes de verrouillage avancés, salles de conservation climatisées, dispositifs de défense magique et physique, zones d'exposition protégées.*
Composantes Professionnelles : *Gardiens des reliques, Ingénieurs en sécurité, Magiciens protecteurs, Historiens, Conservateurs spécialisés.*

Explication/Description : Les "Catacombs of Relics" constituent une forteresse souterraine conçue pour abriter les artefacts les plus précieux et puissants du royaume, placés sous la protection du bastion du seigneur. Ce réseau complexe de catacombes sécurisées représente l'engagement du royaume à préserver son héritage et son pouvoir à travers les âges, en assurant que ces trésors somptueux soient bien gardés contre toute tentative de vol ou de profanation. Au-delà d'une simple mesure de sécurité, ces catacombes sont équipées de systèmes de verrouillage magique et de salles de conservation où les conditions climatiques sont scrupuleusement contrôlées pour maintenir l'intégrité des artefacts. Les dispositifs de défense, combinant magie et ingénierie physique, garantissent que les reliques sont à l'abri des intrusions, tandis que les zones d'exposition permettent aux érudits et aux dignitaires du royaume de les étudier dans un environnement sécurisé. Augmente de 2d6 les points de vie du royaume.



CHAPELLE DES VŒUX MARTIAUX (Ascension/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (11) Général (9)* Niveau 5
Cible : *Bénédiction et serment des guerriers avant le combat*
Durée de construction : *2 tours* Coût : *20* po
Condition de construction : *Royaume (Puissance / Moral) 12+, Royaume (Justice Spiritualité) 10+ Prés Requis Monastère de l'héritage Divin niveau 4, Un don d'une Relique*
Jet de construction : *Un Maître des Rituels doit réussir un jet de compétence en Justice / Cérémonies Sacrées pour maximiser l'efficacité des bénédictions sur les soldats.*
Composantes Matérielles : *Chapelle sacrée, autels dédiés aux divinités guerrières, salles de méditation, espaces pour les rituels de bénédiction, reliques sacrées.*
Composantes Professionnelles : *Clergé militaire, Moines, Hérauts sacrés, Gardiens, Instructeurs spirituels, Choristes.*

Explication/Description : La "Chapel of Martial Vows" est un sanctuaire consacré où les guerriers du royaume se rassemblent pour prêter serment et recevoir les bénédictions divines avant de partir au combat. Ce lieu sacré est le cœur spirituel de l'armée, un espace où la foi et le devoir se mêlent pour renforcer la résolution, la loyauté et le courage des soldats. Dans cette chapelle, chaque soldat a l'opportunité de méditer sur son rôle au sein de la grande tapestry du royaume, de renouveler son engagement envers ses camarades, sa famille, et ses divinités protectrices. Les autels dédiés aux divinités guerrières sont les centres d'énergie spirituelle où les rituels de bénédiction sont effectués par le clergé militaire, infusant les soldats d'une force morale et spirituelle accrue. La bénédiction reçue dans la "Chapel of Martial Vows" augmente non seulement le moral et la loyauté des troupes de 10%, mais confère également un bonus supplémentaire de 1d6 points de vie pour l'armée impliquée

CIMES DE LA MAÎTRISE (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (11) Conseiller (11)* Niveau 5
Cible : *Élévation des guildes et amélioration de l'artisanat, du commerce.*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *30 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise / Artisanat) 12+*
Jet de construction : *Un Maître des Guildes doit réussir un jet de compétence en Maitrise -1 pour maximiser l'efficacité des techniques sur les artisans.*
Impact : *Augmentation du bonus de Culture de +1, reconnaissance internationale pour l'excellence artisanale et commerciale*
Composantes : *Centres de formation avancée, ateliers spécialisés, espaces d'exposition et de vente haut de gamme, infrastructures de production élargies.*

Explication/Description : Les "Peaks of Mastery" représentent les progrès de l'artisanat et du commerce dans le royaume, un témoignage du dévouement du peuple à l'excellence, à l'innovation et à la maîtrise de leurs métiers. Cette initiative ambitieuse élève les guildes du royaume à un niveau de prestige et de compétence sans précédent, où le savoir-faire traditionnel rencontre la pointe de l'innovation pour créer des produits et des services de qualité supérieure. Dans ce nouvel âge d'or de l'artisanat, le vin devient plus raffiné, les finitions architecturales atteignent de nouvelles hauteurs d'élégance, et chaque produit vendu reflète un standard de qualité exceptionnel. Le travail du verre évolue en chefs-d'œuvre de vitrail, enrichissant les édifices avec lumière et couleur, tandis que les navires construits sont plus grands et plus robustes, prêts à braver les océans et à relier le royaume au reste du monde. Sous la direction éclairée du Grand Diplomate et avec le conseil du Conseiller, les "Peaks of Mastery" ne se limitent pas à la perfection des métiers ; ils marquent une ère où la culture et l'identité du royaume sont célébrées et admirées bien au-delà de ses frontières. L'augmentation du bonus de Culture de +1 reflète cette ascension culturelle, faisant du royaume un phare de sophistication et un partenaire recherché par d'autres nations. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

CITADELLE MARITIME (Guilde/Trésorier)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (12) Conseiller (12)* Niveau 5
Cible : *Centre intégré pour la pêche, le commerce, et la construction navale*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite aux "Halls des Vents" (4), et « Port de Marchandise Niveau 4 Royaume (Puissance / Maritime) 13+, Royaume (Maitrise / Construction Navale) 11+ (Eau) 11+*
Jet de construction : *Un Ingénieur Portuaire Expérimenté doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Puissance pour assurer une fonctionnalité au port.*
Impact : *Renforcement des capacités maritimes, amélioration du commerce et de la construction navale*
Composantes : *Docks avancés, chantiers navals spécialisés, zones de commerce maritime, installations de pêche, académies navales.*

Explication/Description : La "Sea Citadel" représente l'avènement d'une nouvelle ère pour les activités maritimes du royaume, évoluant des fondations posées par les "Halls des Vents" vers une construction monumentale entièrement dédiée à l'excellence dans la pêche, le commerce, et la construction navale. Cette formidable citadelle maritime est le cœur battant de l'économie maritime du royaume, un carrefour où la tradition rencontre l'innovation pour propulser le royaume vers de nouveaux horizons. Dotée de docks avancés et de chantiers navals spécialisés, la citadelle est équipée pour construire et entretenir une flotte de navires de la plus haute qualité, des modestes bateaux de pêche aux majestueux vaisseaux de commerce qui parcourent les mers du globe. Les zones de commerce maritime facilitent les échanges internationaux, tandis que les installations de pêche assurent la prospérité et la sécurité alimentaire du royaume. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume. Gagne 1 point en Eau.

CRYPTE DES ANCÊTRES (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Roi (12) Grand Prêtre (12)* Niveau 5
Cible : *Fondation sacrée pour le repos final du roi et source d'inspiration pour le royaume*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *25 po*
Condition de mise en œuvre : *Pré Requis "Temple Mausolée" niveau 4, Royaume (Justice / Spiritualité) 12+, Royaume (Culture / Héritage) 12+*
Jet de construction : Un Architecte doit réussir un jet de compétence en Maitrise - 2 pour réaliser ces cryptes d'une profondeur sans égale.
Impact : *Renforcement du moral des troupes, ancrage culturel et spirituel accru*
Composantes : *Crypte royale sacrée, autels ancestraux, salles de cérémonie pour rites et honneurs, archives des lignages royaux, systèmes de protection spirituelle et physique.*

Explication/Description : La "Crypt of Ancestors" est l'expansion sacrée du "Temple Mausolée", un lieu de puissance et de recueillement où le roi trouvera son ultime repos parmi ses ancêtres. Cette crypte n'est pas seulement le cœur spirituel du mausolée ; elle est une source inépuisable d'inspiration pour les troupes et les citoyens du royaume, rappelant la grandeur et la continuité de la lignée royale. Conçue avec un respect profond pour la tradition et les rituels ancestraux, la crypte accueille les autels dédiés aux ancêtres du roi, où les rites sacrés sont pratiqués pour honorer leur mémoire et solliciter leur protection sur le royaume. Les salles de cérémonie adjacentes permettent la tenue de veillées et d'hommages, renforçant le lien entre le passé, le présent et l'avenir du royaume.

ÉCURIES DE GUERRE (Guilde/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (10) Gardien (10)* Niveau 5
Cible : *Élevage et formation de montures de bataille de haut niveau*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *15 po*
Condition de mise en œuvre : *À la suite des Cours des Griffons" niveau 2, Royaume (Vitalité / Élevage) 10+*
Jet de construction : *Un druide doit réussir un jet de compétence en Vitalité -2 pour réaliser les élevages dans ces écuries.*
Impact : *Amélioration de la cavalerie du royaume avec des montures supérieures*
Composantes : *Haras vastes, terrains d'entraînement, laboratoires de génétique pour le croisement, espaces de soins et de récupération, zones d'essai en conditions réelles.*

Explication/Description : Les "War Stables" incarnent l'élite de l'élevage et de la formation des montures de bataille dans le royaume, établissant de nouvelles normes pour la cavalerie et la mobilité sur le champ de bataille. En s'appuyant sur les fondations posées par les "Cours des Griffons", ces écuries de guerre

Transforment le domptage et le croisement des chevaux en un art véritable, visant à produire les montures les plus robustes, les plus rapides et les plus intelligentes pour les soldats du royaume. Au sein de ces vastes haras, chaque monture est sélectionnée pour ses qualités exceptionnelles et soumise à un programme d'entraînement rigoureux qui couvre non seulement les aspects physiques, mais aussi la préparation mentale pour la bataille. Les laboratoires de génétique sur place facilitent les programmes de croisement sélectif, combinant les meilleures lignées pour créer des montures dotées de qualités inégalées en termes de vitesse, d'endurance et de tempérament. Le royaume peut ainsi acquérir et former des cavaleries de type II.

ÉGOUTS SOUS-VENTRE (Fortification)

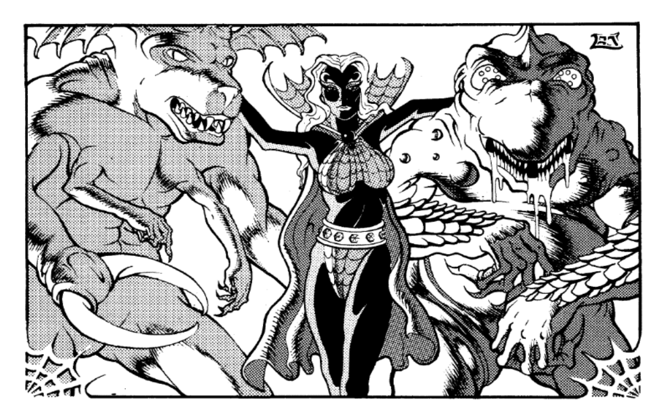
Classe de Dirigeants : *Conseiller (10), Vice-Roi (9)* Niveau 5
Cible : *Amélioration de l'hygiène urbaine et gestion des eaux usées*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *48 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise) 12+*
Jet de construction : *Un magicien doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Pouvoir pour réaliser ses égouts, évacuations et canalisations.*
Impact : *Assainissement de la cité, amélioration des conditions de vie*
Composantes : *Réseau de canalisations en maçonnerie, stations de traitement, systèmes de drainage, accès d'inspection et de maintenance, infrastructures de contrôle des eaux pluviales.*

Explication/Description : Les "Underbelly Sewers" marquent une étape importante dans l'assainissement et l'hygiène urbaine du bastion du royaume, instaurant un système d'évacuation des eaux usées et des immondices qui transforme radicalement la gestion des déchets de la cité. Conçus avec une maîtrise ingénieuse, ces souterrains en maçonnerie offrent une solution durable au problème des eaux de ruissellement et de drainage, éliminant efficacement les sources de maladie et de pollution. Le réseau de canalisations s'étend sous la ville, collectant les eaux usées domestiques et des commerces ainsi que les eaux de pluie, pour les acheminer et rejetées dans le milieu naturel. Ces infrastructures essentielles non seulement préservent la salubrité publique mais contribuent également à la protection de l'environnement du bastion. Permettant d'augmenter le bonus de vitalité de +1 du royaume ainsi qu'1d6 points de vie.

FORGE DES MAÎTRES (Arcane/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (12), Gardien (10)* Niveau 5
Cible : *Production d'armures et de boucliers de qualité supérieure*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Prérequis "Forge des Âges" Niveau 4, Royaume (Maitrise / Armurerie) 12+*
Jet de construction : *Un maitre forgeron doit réussir un jet de compétence en Maitrise -2 pour réaliser ces forges*
Impact : *Amélioration de la défense des nouvelles armées grâce à des équipements réduisant la classe d'armure de +1*
Composantes : *Ateliers de forge avancés, laboratoires de métallurgie, zones de test pour armures et boucliers, salles de formation pour forgerons, systèmes de contrôle qualité.*

Explication/Description : La "Master Forge" représente une évolution de la technologie de forge et de métallurgie dans le royaume, une avancée majeure depuis la "Forge des Âges" dans la fabrication d'armures et de boucliers. Ces équipements d'exception, forgés dans les flammes de la maîtrise et du savoir, offrent une protection sans précédent sur le champ de bataille, réduisant la classe



d'armure des nouvelles armées formées de +1 et leur donnant un avantage tactique crucial. Les ateliers de la forge sont équipés des technologies les plus avancées en matière de forgeage et de traitement des métaux, permettant aux forgerons maîtres d'exploiter des techniques innovantes pour créer des armures légères mais extrêmement résistantes et des boucliers capables de dévier les coups les plus puissants. Les laboratoires de métallurgie jouent un rôle clé dans la recherche de nouveaux alliages et traitements thermiques qui confèrent aux équipements des qualités défensives supérieures.

GUILDE NOIRE (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Maître Espion (10), Trésorier (9)* Niveau 5
Cible : *Coordination et expansion des activités criminelles du royaume*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : *28 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite au "Marché Noir" niveau 1, Royaume (Maitrise / Influence Clandestine) 12+ Alignement neutre ou mauvais du royaume.*
Jet de construction : *Un Maitre-Espion doit réussir un jet de compétence en Maitrise et Culture pour établir cette guilde noire.*
Impact : *Augmentation des revenus via activités illégales, mais avec risques accrus de corruption*
Composantes : *Réseaux clandestins pour le commerce illégal, cellules d'assassins, laboratoires secrets pour la fabrication de poisons et d'épices, systèmes de blanchiment d'argent, canaux de corruption pour s'assurer la complicité des autorités.*

Explication/Description : La "Black Guild" est l'incarnation sombre de l'ambition économique du royaume, une entité réservée à un royaume d'alignement neutre ou mauvais qui, bien que nichée dans l'ombre, joue un rôle crucial dans le tissu économique et politique souterrain. Opérant bien au-delà des limites de la légalité, cette guilde représente une coalition de toutes les activités criminelles organisées, depuis les assassinats commandités jusqu'au commerce lucratif de poisons et d'épices interdites. En évolution directe du "Black Market" de niveau 1, la "Black Guild" n'est pas seulement plus vaste en termes d'opérations ; elle est aussi profondément enracinée dans les mécanismes de pouvoir du royaume, exploitant des réseaux clandestins étendus pour contrôler le commerce illégal et orchestrer des opérations d'une complexité et d'une discrétion sans précédent. Les laboratoires secrets dispersés à travers le royaume permettent la production de substances interdites, générant d'immenses profits qui sont partiellement réinjectés dans l'économie officielle via des systèmes de blanchiment d'argent sophistiqués. Ces activités financent non seulement la guilde elle-même mais alimentent également un réseau de corruption, assurant la complicité, voire la protection, de certaines autorités. Augmente de 2d6 les pièces d'or du royaume.

JARDINS DES CHIMÈRES (Arcane/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12), Conseiller (10)* Niveau 5
Cible : *Élevage et entraînement de créatures mythiques pour la défense et le combat*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *48 po*
Condition de mise en œuvre *: Royaume (Pouvoir) 12+, Royaume (Vitalité / Biodiversité Magique) 12+*
Jet de construction : *Un magicien transmutateur doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et Vitalité à -1 pour établir ces jardins des chimères.*
Impact : *Amélioration des capacités défensives et offensives grâce à des créatures mythiques*
Composantes : *Enclos enchantés, incubateurs pour œufs de monstres, arènes d'entraînement, habitats spécialisés, laboratoires de recherche en magie zoologique.*

Explication/Description : Les "Chimera Gardens" représentent une merveille de la convergence entre la magie et la zoologie, un domaine où les créatures les plus énigmatiques et puissantes du mythe et de la légende sont élevées et formées pour servir le royaume. Ces enclos magiques ne sont pas simplement des habitats ; ils sont des berceaux de potentialités, où les chimères, les dragons et d'autres créatures mythiques grandissent sous la vigilance attentive de magiciens et de zoologistes spécialisés. Au sein de ces jardins, les incubateurs magiques permettent la gestation et l'éclosion d'œufs de monstres dans des conditions optimales, assurant la survie et la santé des créatures dès leur plus jeune âge. Les arènes d'entraînement et les habitats spécialisés offrent des environnements adaptés pour tester et affiner les aptitudes naturelles des créatures, des compétences de vol et d'équitation pour des armées volante de type I à la maîtrise du feu et d'autres éléments. Les laboratoires de magie zoologique jouent un rôle clé dans l'exploration des liens entre magie et biologie, permettant de développer des techniques d'élevage, de formation et de contrôle encore plus efficaces. Ces recherches contribuent également à une meilleure compréhension de ces monstres, ouvrant de nouvelles voies pour leur intégration dans les stratégies de défense et d'attaque du royaume.

MAISONS DES DOULEURS (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (12), Vice-Roi (9)* Niveau 5
Cible : *Détention et répression sous contrôle strict*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *17 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Justice /Sécurité) 12+
Jet de construction : *Un Maréchal doit réussir un jet de compétence en Justice et et en Maitrise pour construire ces prisons*.
Impact : *Renforcement de l'autorité du royaume, dissuasion par la terreur*
Composantes : *Cellules de détention austères, cachots humides, oubliettes oubliées, salles d'interrogatoire et de torture, dispositifs de confinement sévère.*

Explication/Description : Les "Théatres of Pain" incarnent l'aspect le plus sombre et implacable de la justice du royaume, des lieux de détention conçus non seulement pour emprisonner mais aussi pour briser l'esprit de ceux qui y sont enfermés. Sous la direction de l'Exécuteur Royal, ces établissements servent derappel brutal de la puissance et de l'intransigeance du royaume en matière de loi et d'ordre. L'état délabré de ces prisons est intentionnel, visant à miner le moral et la volonté des détenus. Les cellules humides et sombres, les cachots infestés de vermine et les oubliettes abandonnées créent un environnement où le désespoir et la terreur règnent en maîtres. La nourriture servie est à peine comestible, accentuant la punition infligée aux prisonniers et décourageant toute pensée de récidive. Les salles d'interrogatoire et de torture, équipées d'instruments conçus pour infliger une douleur maximale, sont le théâtre d'interrogations brutales sous la supervision de l'Exécuteur Royal. Ces pratiques, bien que controversées, sont justifiées par le royaume comme des mesures nécessaires à la préservation de l'ordre public et de la sécurité. Abaisse l'ajustement de révolte/révolution et désobéissance ou désertion de 1 point.

MARCHÉS DES ARCANES (Arcane/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12), Trésorier (10)* Niveau 5
Cible : *Commerce de composants magiques et de connaissances arcaniques*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : *25 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite aux "Serres des Élixirs" et "Laboratoire d'Alchimie" niveau 4, Royaume (Pouvoir) 12+*
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et et en Maitrise pour construire ces marchés*
Impact : *Accroissement de la disponibilité de ressources magiques, stimulation de l'innovation arcanique*
Composantes : *Bazars spécialisés, ateliers de scribe pour grimoires, échoppes de composants rares, zones de démonstration magique, espaces de négociation sécurisés.*

Explication/Description : Les "Arcane Markets" sont le centre névralgique du commerce magique du royaume, un lieu où la richesse des connaissances et des ressources arcaniques s'échange librement entre mages, alchimistes, et collectionneurs. En s'appuyant sur les bases établies par les "Serres des Élixirs" et le "Laboratoire d'Alchimie", ces marchés offrent un accès sans précédent à des composants magiques rares et à des grimoires remplis de sortilèges ancestraux.
Chaque bazar spécialisé au sein des "Arcane Markets" est un trésor de possibilités, où les ateliers de scribes produisent des grimoires sur mesure et les échoppes regorgent de composants issus des coins les plus reculés et mystérieux du royaume. Les zones de démonstration magique permettent aux vendeurs de montrer l'efficacité et la rareté de leurs biens, tandis que les espaces de négociation sécurisés assurent que les transactions se déroulent dans un environnement protégé contre les malversations magiques. Sous l'égide du Magistère et avec l'expertise financière du Trésorier, les "Arcane Markets" ne se limitent pas à être des lieux de commerce ; ils sont des catalyseurs d'innovation arcanique, stimulant la recherche magique et la création de nouveaux sortilèges et artefacts. La libre circulation des composants et des connaissances magiques enrichit l'ensemble de la communauté magique, encourageant la collaboration et l'échange d'idées qui peuvent conduire à des avancées révolutionnaires dans l'art arcanique. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

MURAILLES ENCEINTES (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (12) Gardien (12)* Niveau 5
Cible : *Renforcement des défenses périmétriques du Bastion*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *28 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à la "Tours des Mages de Guerre" (4), Royaume (Puissance / Défense) 11+, Royaume (Maitrise / Architecture) 11+*
Jet de construction : *Un Général doit réussir un jet de compétence en Puissance et en Maitrise pour construire ces murailles.*
Impact : *Renforcement de la défense du bastion, réduction de la classe d'armure du bastion de 1.*
Composantes : *Murs fortifiés, tours de surveillance, systèmes de défense avancés, postes de garde, mécanismes de portes sécurisées.*

Explication/Description : Les "Encircling Walls" sont la ligne de défense ultime du bastion du royaume, un formidable rempart contre les envahisseurs et les menaces extérieures. Ces murs massifs, érigés avec maîtrise et prévoyance, sont parsemés de tours de surveillance à intervalles stratégiques, offrant une vue imprenable sur les approches du bastion et permettant une réaction rapide à toute tentative d'intrusion. Construits en s'appuyant sur les connaissances avancées acquises lors de la mise en place des "Tours des Mages de Guerre", ces murs ne sont pas seulement une barrière physique ; ils intègrent des systèmes de défense magiques et technologiques avancés, rendant la pénétration par des forces hostiles extrêmement difficile. Les postes de garde et les mécanismes de portes sécurisées assurent que seules les entrées autorisées sont possibles, contrôlant strictement l'accès au cœur du royaume et abaissant de 1 point la classe d'armure du bastion.

PORTAILS DES HÉROS (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (13)* Niveau 5
Cible : *Téléportation stratégique des champions et des armées*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir) 12+, Royaume (Puissance / Stratégie Militaire) 11+ pré requis : Loges des passeurs de monde Niveau 4*
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et et en Maitrise -1 pour construire ces portails.*
Impact : *Mobilité accrue des forces de défense, réponse rapide aux menaces*
Composantes : *Portails magiques répartis stratégiquement, relais de téléportation, centres de commande magique, protocoles de sécurité et d'activation.*

Explication/Description : Les "Hero Portals" est une avancée révolutionnaire dans la stratégie militaire du royaume, offrant une capacité sans précédent de mobilisation rapide et efficace des champions et des armées sur les champs de bataille. Dispersés à travers le royaume à des emplacements stratégiques, ces portails magiques permettent une téléportation quasi instantanée des forces armées vers les zones de conflit, transformant radicalement les tactiques de déploiement et de réponse aux menaces. Chaque portail est conçu pour être activé qu'une seule fois uniquement par des individus ou des unités autorisées, grâce à des protocoles de sécurité rigoureux mis en place pour éviter tout usage non autorisé ou hostile. Les relais de téléportation, connectés à un réseau de centres de commande magique, assurent la coordination et le contrôle des mouvements des troupes, permettant une répartition optimale des forces en fonction des besoins tactiques du moment. Augmente les compétences de voleur du royaume de 10%

RÊVES DE MACHINE (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (13)* Niveau 5
Cible : *Innovation et production de machines et golems automatisés*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *60 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Innovation) 12+*
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et et en Maitrise à -1 pour construire ces machines.*
Impact : *Amélioration significative de l'efficacité dans divers secteurs via l'automatisation*
Composantes : *Ateliers de création de golems, laboratoires de recherche en automatisation, zones de test pour machines, archives de plans et prototypes, centre de formation pour ingénieurs.*

Explication/Description : Les "Dreams of Machine" sont le berceau de l'innovation technologique du royaume, où l'imaginaire rencontre la magie pour créer des merveilles de machines automatisées et de petits golems. Cet atelier est le cœur d'un projet ambitieux visant à révolutionner la vie quotidienne, la défense, et l'agriculture du royaume par l'introduction de dispositifs automatiques avancés tels que des systèmes d'irrigation intelligents, des pièges-catapultes pour la défense, des dragons mécaniques pour le spectacle ou la guerre, et des balles attractives pour les monstres astraux. En plus de ces créations étonnantes, les "Dreams of Machine" explorent le potentiel des cuves régénérantes pour la médecine, des automates viticoles pour l'agriculture, des vagonets de mines automatisées pour l'exploitation minière, des ballons d'air chaud pour le transport et l'exploration, des machines à fabriquer de la pluie pour le contrôle climatique, et des nettoyeurs de donjon pour la maintenance et la sécurité des espaces souterrains. Ces inventions diverses et variées ne se limitent pas à l'amélioration des méthodes existantes ; elles ouvrent la porte à de nouvelles façons de vivre, de travailler, et de se protéger. Une fois terminée la construction de ce bâtiment augmente de 1 le bonus de d'ajustement du « Pouvoir et Maîtrise » du royaume.

SALLES DU BANQUET ÉTERNEL (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (11), Trésorier (8)* Niveau 5
Cible : *Élévation du standard des auberges et tavernes du royaume*

Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *32 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Hospitalité) 12+*
Jet de construction : *Un maréchal doit réussir un jet de compétence en Maitrise à -1 pour construire ces nouvelles auberges*
Impact *: Amélioration de l'accueil dans les auberges et tavernes, augmentation des prix*
Composantes : *Programmes de formation pour le personnel, standards d'accueil de luxe, améliorations infrastructurelles, systèmes de réservation avancés, chartes de qualité.*

Explication/Description : Les "Eternal Banquet Halls" symbolise une révolution dans l'hospitalité du royaume, transformant certaines auberges et tavernes traditionnelles en établissements de grand standing grâce à l'implémentation de normes d'accueil rigoureuses. Par des édits, et des proclamations, le royaume établit de nouvelles normes de qualité pour l'accueil des aventuriers et des voyageurs, offrant des expériences inoubliables au sein d'établissements luxueux. Cette initiative n'est pas seulement une question d'embellissement physique des locaux ; elle comprend des programmes de formation approfondis pour le personnel, assurant que chaque visiteur reçoive un accueil et un service de première classe. Les standards d'accueil de luxe exigent que chaque auberge et taverne offrant le label "Eternal Banquet Hall" propose des commodités et des services supérieurs, des chambres confortablement aménagées aux repas gastronomiques et divertissements de qualité. Bien que cette montée en gamme entraîne une augmentation des prix, les avantages pour le royaume sont multiples : renforcement de l'attractivité touristique, amélioration de la réputation du royaume en tant que destination de choix et stimulation de l'économie locale grâce aux dépenses accrues des visiteurs. Bonus de +1 d'ajustement en Culture.

SYSTÈME DE DESCENTE (Arcane/Ressource)

Classe de Dirigeants : *Conseiller (12) Trésorerie (12)* Niveau 5
Cible : *Optimisation du système d'eau du royaume*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : *20 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite aux "Égouts Sous-Ventre", Royaume (Maitrise / Infrastructure Hydraulique) 10+, Royaume (Culture / Santé Publique) 10+*
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Culture pour fabriquer ces évacuations, récupérateur et traitement d'eau de pluie*
Impact : *Amélioration de la gestion de l'eau, accès accru à l'eau purifiée, amélioration de la santé publique*
Composantes : *Canalisations avancées, systèmes de récupération d'eau de pluie, unités de purification d'eau, réservoirs d'eau stratégiques, améliorations des systèmes d'égouts.*

Explication/Description : Le "System of Down" représente une évolution cruciale dans la gestion de l'eau au sein du royaume, apportant des améliorations significatives aux canalisations, aux systèmes d'égouts et à la purification de l'eau. Cette initiative d'envergure vise à optimiser la collecte, le transport, le traitement et la distribution de l'eau à travers le royaume, garantissant un accès plus large à des sources d'eau saines et fiables pour tous les citoyens.
Les innovations introduites par le "System of Down" incluent des canalisations avancées qui minimisent les pertes et les contaminations, des systèmes de récupération d'eau de pluie pour augmenter les réserves d'eau disponibles, et des unités de purification d'eau utilisant la magie pour assurer la salubrité de l'eau distribuée. Des réservoirs d'eau stratégiquement placés garantissent la disponibilité de l'eau même en cas de sécheresse ou d'autres crises hydrauliques. Augmente de 1d6 les points de vie du royaume.

SENTINELLES DE PIERRE VIVANTE (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12) Gardien (12)* Niveau 5
Cible : *Défense pérenne et surveillance des fortifications*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Défensif) 12+, Royaume (Maîtrise / ingénierie Enchantée) 12+*
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et en Maitrise -1 pour construire ces sentinelles.*
Impact : *Renforcement de la sécurité des murailles, surveillance ininterrompue*
Composantes : *Statues golems de pierre, ateliers d'enchanteurs, zones d'activation, protocoles de commandement magique, systèmes de réparation automatique.*

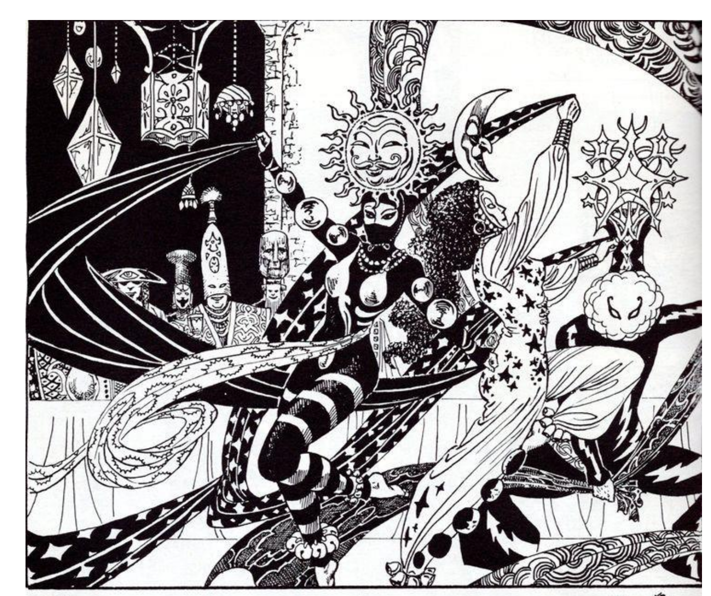
Explication/Description : Les "Living Stone Sentinels" marquent une avancée remarquable dans la stratégie de défense du royaume, combinant la puissance de la magie et l'art de la sculpture pour créer des gardiens éternels. Ces statues animées, sculptées à partir de pierre résistante et insufflées de vie par des enchantements complexes, patrouillent les murailles et les fortifications, offrant une surveillance et une protection constantes contre toute menace.

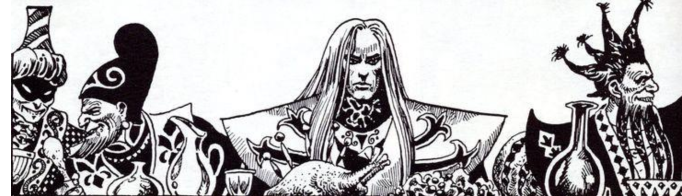
Chaque sentinelle est un chef-d'œuvre d'ingénierie enchantée, capable de détecter des approches hostiles à grande distance et d'intervenir avec une force implacable. Leur conception permet une intégration harmonieuse dans l'esthétique des fortifications qu'elles défendent, les rendant presque indétectables jusqu'à ce qu'elles s'animent pour repousser les intrus. Ce dispositif abaisse la classe d'armure du bastion de 1

THÉÂTRES DE LA PROSPÉRITÉ (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (12), Conseiller (14)* Niveau 5
Cible : *Enrichissement culturel et divertissement du peuple*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *17 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture) 12+*
Jet de construction : *Un conseiller doit réussir un jet de compétence en Culture pour construire ces théâtres.*
Impact : *Augmentation du bien-être culturel, amélioration du rayonnement culturel du royaume.* Composantes : *Théâtres en hémicycle, scènes modulables, gradins confortables, espaces pour tentes de cirque, ateliers pour artistes.*

Explication/Description : Les "Theaters of Prosperity" incarnent une vision du divertissement et de la culture comme piliers essentiels du bien-être et de l'identité du royaume. Ces édifices spectaculaires, conçus en forme d'hémicycle avec des gradins en pierre, offrent le cadre parfait pour une myriade de performances artistiques, allant des drames captivants et des comédies hilarantes aux exhibitions de saltimbanques et d'acrobates. Chaque théâtre est une œuvre d'art en soi, conçu pour maximiser l'acoustique et la visibilité, assurant ainsi que chaque spectateur puisse pleinement apprécier les performances. Les scènes modulables et les gradins confortables garantissent une expérience immersive pour le public, tandis que les espaces dédiés aux tentes de cirque permettent un divertissement itinérant, touchant ainsi une audience encore plus large à travers le royaume. L'impact de ces "Theaters of Prosperity" va bien au-delà du simple divertissement ; ils servent de catalyseur pour l'expression culturelle, encourageant les artistes de tous horizons à partager leur talent et leur vision. En fournissant aux comédiens, musiciens et acrobates des plateformes pour briller, le royaume nourrit sa scène artistique et renforce son rayonnement culturel. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume ainsi que le bonus d'ajustement de culture augmente de 1 points.





VINCEBUS ÉRUPTUM (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (13), Conseiller (14)* Niveau 5
Cible : *Recherche de substances toxiques et de poisons*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *33 po*
Condition de mise en œuvre : *(Pré- requis Guilde Noire Niveau 5) 89+, Royaume (Maitrise / Poisons) 12+ (Culture des poisons 12+)*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 6

Jet de construction : *Un conseiller doit réussir un jet de compétence en Maitrise et en Culture -1 pour construire ces bâtiments*
Impact : *Innovation dans les domaines de la médecine et de la magie, amélioration de la santé publique*
Composantes : *Jardins de culture, laboratoires, serres spécialisées, dépôts sécurisés, canaux de distribution contrôlés.*

Explication/Description : "Vaincre l'Éruption " représentent la domestication des poisons par les guildes de voleur et d'assassin du royaume. Cette connaissance et ses savoirs sont réservé uniquement au royaume d'alignement strictement mauvais, des espaces où les herbes rares, les fleurs magiques et les substances et champignons toxiques sont cultivées avec soin pour leur potentiel récréatif voir toxique. Ces jardins et laboratoires ne se contentent pas de produire des ingrédients ils sont au cœur d'une recherche poussée visant à explorer et à exploiter les propriétés de ces plantes. Les chercheurs et alchimistes du royaume travaillent de concert dans ces installations avancées pour développer de nouveaux poisons, épices améliorants ainsi significativement les effets et leur efficacité à partir de poisons naturels. Les serres spécialisées et les laboratoires sont équipés de pratique les plus point pour la manipulation et l'étude de ces composants délicats, garantissant la pureté et l'efficacité des produits finis. Le conditionnement et la livraison, ainsi que commerce de ces poison et substances illicites sont vendu alors dans le royaume et vendu parfois à l'étranger avec des autorisations strictes du royaume. Ces substances toxiques sont un moyen de pressions aux autres royaumes en vue de gagner de l'argent ou de les affaiblir les royaumes adverses en les faisant revenir à un état primitif de dépendance. La sécurité et le contrôle sont primordiaux dans les " Vincebus Éruptum ", avec des dépôts sécurisés pour les substances les plus puissantes et des canaux de distribution strictement réglementés pour s'assurer que ces substances ne soient pas directement en vente libre. Cet engagement envers la responsabilité du royaume souligne la reconnaissance du potentiel dangereux de ses substances. Augmente les revenus du royaume de 1d6 sur son territoire et de 3d6 s'il exporte et consomme ses poisons. Baisse la Vitalité du royaume de 1 point.

FORTERESSE DE SUPRÉMATIE

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 6

ABYSSE DES SOUPIRS (Fortification/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Maréchal (12), Magistère (11)* Niveau 6
Cible : *Exploration et sécurisation d'un site légendaire*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : 22 po
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise / Exploration) 9+, Royaume (Justice /Sécurité) 12+ Prérequis, « Maison des Douleurs » niveau 5*
Jet de construction : *Un maréchal doit réussir un jet de compétence en Maitrise à -1 pour construire ces prisons.*
Impact : *Découverte de connaissances anciennes, renforcement de la sécurité du royaume*
Composantes : *Exploration de gouffres, Connaissances de créatures anciennes, sécurisation des secrets engloutis, développement d'un lieu de légende, protocoles de confinement.*

Explication/Description : "L'Abyss of Whispers" est un lieu enveloppé de mystère et d'échos d'un passé lointain, un gouffre profond aménagé maintenant en prison et oubliettes où les légendes prennent vie et où les secrets du monde ancien restent à découvrir. Plus qu'un simple lieu de punition, cet abysse est considéré comme un site de grande importance historique et magique. Sous la surface, l'abysse cache des créatures anciennes dont l'existence remonte à des ères révolues, ainsi que des secrets engloutis qui recèlent des pouvoirs inimaginables. La mission d'étude menée par les équipes du Magistère vise à comprendre ces êtres et à sécuriser ces connaissances, garantissant que leur potentiel soit utilisé pour le bien du royaume. Outre les créatures inconnues du gouffre celui-ci sert maintenant à emprisonner et à punir les opposants du royaume, les ennemis des royaumes voisins, les otages, ainsi que des personnes importantes à cacher. Abaisse l'ajustement de révolte/révolution et désobéissance ou désertion de 1 point.

ACADÉMIE DES MAÎTRES D'ARMES (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (13) Vice-Roi (12)* Niveau 6
Cible : *Formation élite des maîtres d'armes et préparation des armées de type II*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *35 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Puissance / Militaire) 12+*
Jet de construction : *Un général doit réussir un jet de compétence en Puissance & Culture pour construire ces académies.*
Impact : *Amélioration des compétences de combat et des tactiques militaires, renforcement des forces armées*
Composantes : *Salles d'entraînement spécialisées, arsenaux équipés, terrains d'exercice, bibliothèques tactiques, dortoirs pour les élèves.*

Explication/Description : L'Academy of Weapon Masters" est le fleuron de la formation militaire du royaume, une institution dédiée à la perfection du maniement des armes et aux stratégies de combat. Cette académie n'est pas seulement un lieu d'apprentissage ; c'est un creuset où les futurs leaders et stratèges militaires sont forgés, dotés des compétences et du savoir nécessaire pour mener les armées de type II (Sauf Volante) vers la victoire. Au cœur de l'académie, des salles d'entraînement spécialisées et des arsenaux parfaitement équipés permettent aux élèves de se familiariser avec une vaste gamme d'armes et de techniques, des plus traditionnelles aux plus avancées. Les terrains d'exercice extérieurs, conçus pour simuler divers environnements de combat, offrent des conditions réelles pour tester et affiner les tactiques et les stratégies enseignées. La bibliothèque tactique de l'académie, riche en manuscrits anciens et en ouvrages contemporains sur l'art de la guerre, est une ressource inestimable pour les étudiants désireux d'approfondir leur compréhension des dynamiques de combat et des principes stratégiques. Les dortoirs sur place assurent que les élèves vivent dans un environnement qui encourage la camaraderie, le partage des connaissances et l'esprit de corps, éléments essentiels à la formation d'une armée cohésive et efficace. Permet d'accéder à vos armées d'acquérir les tactiques « spéciales »

LES ARCHIVES ÉLÉMENTAIRES (Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (12), Conseiller (12)* Niveau 6
Cible : *Centralisation du savoir élémentaire pour applications diverses*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *18 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Pouvoir / Connaissance Élémentaire) 9+
Jet de construction : *Un magister doit réussir un jet de compétence en Pouvoir élémentaire à -2 pour construire ces archives.*
Impact : *Enrichissement des connaissances et des pratiques magiques, défensives et agricoles*
Composantes : *Salles de lecture spécialisées, dépôts de manuscrits anciens, laboratoires d'études élémentaires, espaces de démonstration, ateliers pour praticiens.*

Explication/Description : "The Élemental Archives" est une institution sans équivalent dédiée à la conservation, à l'étude et à la diffusion des savoirs liés aux éléments naturels et à leurs applications magiques, défensives et agricoles. Ces archives vastes et profondes servent de centre névralgique pour tous ceux qui cherchent à comprendre les forces élémentaires qui façonnent le monde. À l'intérieur, les salles de lecture offrent un accès à une collection exhaustive de textes, des manuscrits anciens aux ouvrages magiques, couvrant la théorie et la pratique de la magie élémentaire dans ses multiples facettes. Les dépôts sécurisés abritent des documents rares et précieux, préservant le savoir ancestral pour les générations futures. Augmente les dégâts des armées élémentaires de 1d6 de dégâts.

CERCLE DES INVOCATEURS (Ascendance/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (13)* Niveau 6
Cible : *Concentration et développement de la magie de guerre*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : *20 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Pouvoir / Magie de Guerre) 12+
Jet de construction : *Un magicien doit réussir un jet de compétence en Pouvoir et Puissance pour construire ces cercles d'invocateurs.*
Impact : *Renforcement de la capacité offensive magique du royaume, amélioration des défenses magiques*
Composantes : *Quartier résidentiel et académique pour mages, ateliers d'artefacts, salles d'entraînement arcanique, bibliothèques spécialisées, zones de test sécurisées.*

Explication/Description : Le "Circle of Summoners" est une initiative ambitieuse visant à rassembler les plus éminents mages, sorciers et utilisateurs de magie du royaume en un seul lieu, créant ainsi un épicentre pour l'innovation et l'application de la magie de guerre. Ce district, exclusivement dédié à l'art arcanique, est conçu pour favoriser la recherche, le développement et l'entraînement dans les domaines de la magie offensive et défensive. Au sein de ce cercle, des quartiers résidentiels et académiques offrent un environnement stimulant pour la communauté magique, encourageant la collaboration et l'échange d'idées. Les ateliers d'artefacts et les salles d'entraînement arcanique sont équipés des dernières technologies et des connaissances les plus avancées, permettant la création et la maîtrise d'outils magiques puissants ainsi que le perfectionnement des techniques de combat magique. Augmente de 1 niveau le niveau du magistère du royaume et les dégâts du bastion sont augmentés de 1d6.

CHANTIERS NAVALS INFERNAUX (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Roi (12) Général (10)* Niveau 6
Cible : *Construction des navires de guerre avancés*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *42 po*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 6

Condition de mise en œuvre : *Suite à la "Citadelle Maritime" (5), Royaume (Maitrise / Navale) 13+, Royaume (Puissance / Militaire Maritime) 11+*
Jet de construction : *Un amiral doit réussir un jet de compétence en Puissance et Maitrise pour construire ces chantiers navals*
Impact : *Amélioration de la puissance navale, domination maritime*
Composantes : *Bassins de construction navale, ateliers de conception, docks d'armement, salles de tests maritimes, académies navales*.

Explication/Description : Les "Infernal Shipyards" représentent l'apogée de l'innovation navale du royaume, une installation monumentale dédiée à la conception et à la fabrication des plus grands et des plus puissants navires de guerre jamais vus. En continuité directe avec la "Citadelle Maritime", ces chantiers navals sont le cœur battant de la puissance maritime du royaume, où la technologie, la magie et l'ingénierie se rencontrent pour créer des vaisseaux capables de dominer les mers et d'imposer la volonté du royaume à travers les océans. Chaque bassin de construction est équipé pour accueillir la fabrication de navires d'une envergure et d'une complexité sans précédent, des frégates rapides et agiles aux dreadnoughts armés jusqu'aux dents, chaque navire est une forteresse flottante conçue pour la suprématie maritime. Les ateliers de conception regorgent d'ingénieurs et de constructeurs navals, dont l'expertise est sans égale, travaillant en étroite collaboration avec des magiciens pour intégrer des défenses et des armements magiques aux structures navales. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

DONJON DE LA GARDE (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (12), Gardien (10)* Niveau 6
Cible : *Renforcement de la défense du bastion et coordination militaire*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* *Coût : 50 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à l'"Académie des Maîtres d'Armes", Royaume (Puissance / Stratégie Militaire) 12+*
Jet de construction : *Un général doit réussir un jet de compétence en Puissance et Maitrise pour construire ces donjons*.
Impact : *Consolidation des défenses du bastion, réduction de la classe d'armure du bastion de 1*
Composantes : *Fortifications avancées, quartiers généraux stratégiques, salles de guerre, systèmes de communication magique, archives militaires sécurisées.*
Explication/Description : Le "Guardian's Keep" est la pierre angulaire de la défense du royaume, une fortification majestueuse qui se dresse fièrement au cœur du bastion, symbolisant la puissance et la détermination indomptables du royaume. Conçu pour être bien plus qu'une simple structure défensive, ce donjon sert de quartier général pour les dirigeants militaires, offrant une vue imprenable et une position stratégique d'où orchestrer la défense du royaume. Fort de murs épais, de tours de guet équipées des dernières avancées en matière de surveillance magique et non magique, et de salles de guerre pour la planification tactique, le "Guardian's Keep" intègre des technologies défensives de pointe et des enchantements protecteurs pour renforcer sa résilience face à toute forme d'attaque. La réduction de la classe d'armure du bastion de 1.

ÉCURIES DES BÊTES DE GUERRE (Ressource/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Gardien (11), Magistère (12)* Niveau 6
Cible : *Élevage et formation de montures de guerre exceptionnelles*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : *20 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite aux "Jardins des Chimères" niveau 5, Royaume (Maîtrise / Créatures) 10+, Royaume (Puissance / Militaire) 13+*
Jet de construction : *Un général doit réussir un jet de compétence en Puissance et Vitalité pour construire ces écuries*
Impact : *Augmentation significative de la puissance de cavalerie, introduction de nouvelles unités dans les armées*
Composantes : *Enclos spécialisés, zones d'entraînement adaptées, infrastructures de soins, laboratoires d'étude des comportements, ateliers de fabrication d'équipements spéciaux.*

Explication/Description : Les "War Beasts Stables" sont le résultat d'une ambition visionnaire pour révolutionner la cavalerie du royaume en introduisant des montures de guerre d'une puissance et d'une majesté sans précédent, telles que des griffons, des destriers monstrueux, et d'autres créatures issues des profondeurs des "Jardins des Chimères". Ces installations spécialisées sont conçues pour accueillir, élever et entraîner ces bêtes de guerre, assurant leur préparation optimale pour le champ de bataille. Chaque enclos est adapté aux besoins spécifiques de ses occupants, garantissant non seulement leur confort mais aussi leur sécurité et celle de leurs soigneurs. Les zones d'entraînement, équipées pour simuler divers scénarios de combat, permettent aux montures de développer leurs capacités naturelles sous la direction d'instructeurs chevronnés, tandis que les infrastructures de soins veillent à leur bien-être physique et mental.

FLOTS DE LA PROSPÉRITÉ (Ascendance/Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (12), Grand Diplomate (11)* Niveau 6
Cible : *Expansion et optimisation des échanges commerciaux*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise / Commerce) 12+ prés requis « Halls des vents » Niveau 4.*
Jet de construction : *Un Grand Amiral doit réussir un jet de compétence en Puissance et Culture pour construire ces flottes.*
Impact : *Accroissement significatif du commerce, amélioration de l'infrastructure de transport*
Composantes : *Ouverture de nouvelles routes commerciales, construction de ponts et tunnels, agrandissement des entrepôts de stockage, centres logistiques avancés.*

Explication/Description : Les "Tides of Prosperity" sont une initiative globale visant à transcender les frontières traditionnelles du commerce en ouvrant de nouvelles voies commerciales maritimes et terrestres, permettant ainsi un flux sans précédent de biens, de ressources et d'idées entre le royaume et le monde extérieur. Cette stratégie ambitieuse comprend la construction de ponts ingénieux, de tunnels traversant des obstacles autrefois insurmontables et de vastes entrepôts de stockage pour gérer efficacement l'augmentation du volume des échanges. En éliminant les barrières physiques et en simplifiant les processus logistiques, les "Tides of Prosperity" facilitent non seulement le transport de marchandises mais encouragent également les investissements et les partenariats internationaux. Les centres logistiques avancés, équipés des dernières technologies en matière de gestion des stocks et de suivi des expéditions, garantissant que les produits peuvent être distribués rapidement et de manière fiable aux marchés intérieurs et extérieurs. Augmente de 2d6 les pièces d'or du royaume.

FORGES DU PHOENIX (Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (12), Trésorier (12)* Niveau 6
Cible : *Production avancée d'équipements militaires*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *35 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite aux "Forges des Maîtres" niveau 5, Royaume (Maitrise / Armurerie) 12+*
Jet de construction : *Un maitre forgeron doit réussir un jet de compétence en Maitrise & Culture à -1 pour construire ces forges.*
Impact : *Amélioration substantielle de l'équipement des armées, réduction significative de la classe d'armure*
Composantes : *Ateliers de forge sophistiqués, laboratoires d'innovation en métallurgie, centres de formation pour forgerons, systèmes de distribution logistique, protocoles d'assurance qualité.*

Explication/Description : Les "Phoenix Forges" représente une évolution des techniques militaire du royaume, une évolution majeure par rapport aux "Forges des Maîtres". Ces installations, disséminées à travers le territoire, ne sont pas de simples forges ; elles sont le cœur d'un réseau industriel révolutionnaire dédié à la production d'armures +2, et de boucliers d'une qualité inégalée. La technologie et les méthodes innovantes employées ici permettent de réduire la classe d'armure des unités équipées de ces avancées grâce à un bonus défensif de +2, conférant aux armées du royaume un avantage décisif sur le champ de bataille. Au sein de chaque "Phoenix Forge", des ateliers dotés d'équipements de pointe et de forges capables de générer des températures extrêmes permettent la manipulation de matériaux avancés et la création d'alliages inédits. Les laboratoires d'innovation en métallurgie, dirigés par des maîtres forgerons et des alchimistes, explorent de nouvelles compositions et traitements pour renforcer encore davantage la résilience et la légèreté des équipements produits.

HALL DES GUERRIERS CÉLESTES (Fortification/Arcane) Réversible

Classe de Dirigeants : Grand Prêtre (12), Conseiller (13) Niveau 6
Cible : *Sanctuaire divin pour l'élite guerrière*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *31 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Justice / Spiritualité) 12+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Justice -2 par le Grand Prêtre pour sanctifier le sanctuaire et invoquer la bénédiction divine sur les armes et armures.*
Impact : *Renforcement des armées avec équipements divins, augmentation de la capacité à combattre les forces magiques et enchantées*
Composantes : *Salle grandiose baignée de lumière, artefacts et armes enchantées +1/+2, portails vers des dimensions divines, espaces de méditation et de prière, ateliers d'enchanteurs célestes.*

Explication/Description : Le "Hall of Celestial Warriors" est une construction transcendantale, un lieu d'une splendeur divine situé peut-être au sein même d'un royaume céleste ou d'une dimension supérieure. Accessible uniquement aux

CONSTRUCTIONS NIVEAU 6

dirigeants et guerriers d'alignement bon, ce sanctuaire éthéré est consacré à l'élite guerrière du royaume, leur offrant non seulement un lieu de retraite et de méditation mais aussi l'accès à des armes et artefacts de puissance inégalée. Baigné d'une lumière surnaturelle qui semble émaner de ses murs mêmes, le "Hall of Celestial Warriors" est conçu pour inspirer et revigorer tous ceux qui y pénètrent. Chaque artefact et chaque arme présente dans cette enceinte est imprégnée de bénédictions divines, offrant des avantages tactiques considérables sur les armées du royaume, équipées des armes aux bonus de +1/+2 spécifiquement contre les lanceurs de sort et les créatures enchantées.

HAVRES DES HÉRITIERS (Ascendance/Guilde)

Classe de Dirigeants : Consort ou Héritier (10), Grand Prêtre (8) Niveau 6
Cible : *Éducation et résidence des familles royales et nobles*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *45 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Culture / Tradition) 9+
Jet de Construction : *Un jet de Culture est nécessaire par le Consort ou l'Héritier pour assurer que les havres reflètent les idéaux et les aspirations les plus élevées de la lignée dirigeante, tout en intégrant les principes spirituels sous la supervision du Grand Prêtre.*
Impact : *Préservation des valeurs et de l'héritage culturel, renforcement de la lignée dirigeante Augmente de 1 point le niveau de Consort ou Héritier.*
Composantes : *Palais résidentiels luxueux, écoles privées d'excellence, jardins d'éducation culturelle, ateliers d'apprentissage des arts et des sciences, salons d'honneur et de tradition.*

Explication/Description : Les "Havens of Heirs" sont des complexes résidentiels d'une splendeur inégalée, conçus pour accueillir les familles des dirigeants et du roi, assurant un environnement où l'honneur, la tradition et la culture du royaume sont au cœur de l'éducation des futurs héritiers. Ces palais ne sont pas seulement des lieux de résidence ; ils sont le berceau d'une formation holistique destinée à préparer les descendants à leurs rôles futurs au sein de la société et du gouvernement. Chaque "Haven of Heirs" est un chef-d'œuvre architectural qui combine esthétique royale et fonctionnalité moderne, entouré de jardins somptueux qui servent d'espaces éducatifs vivants où la flore, la faune et les éléments sont harmonieusement intégrés pour enseigner le respect de la nature et la responsabilité écologique. Les écoles privées au sein de ces complexes sont réputées pour leur excellence, offrant un curriculum qui englobe les arts, les sciences, l'histoire et la philosophie, en mettant un accent particulier sur les valeurs et l'histoire du royaume. Ces institutions aspirent à former non seulement des esprits brillants mais aussi des cœurs nobles, capables de diriger avec sagesse.

ÎLES FLOTTANTES DES MAGES (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (13)* Niveau 6
Cible : *Création d'un sanctuaire céleste pour les mages*
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *75 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Magie Supérieure) 12+, Royaume (Don d'une relique au royaume)*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de pouvoir par le Magistère pour harmoniser les énergies arcaniques nécessaires à la lévitation permanente des îles et à la création d'un espace propice à l'expansion magique.*
Impact : *Expansion du savoir magique, amélioration de la capacité magique du royaume*
Composantes : *Îles magiquement suspendues, résidences et laboratoires personnalisés, archives des connaissances arcaniques, jardins d'ingrédients magiques, portails d'accès.*

Explication/Description : Les "Floating Islands of Mages" représentent une prouesse de la magie et de l'ingénierie arcanique, une constellation d'îles suspendues dans le ciel où les mages de haut rang trouvent à la fois refuge et inspiration. Chaque île est une manifestation de la puissance et de la spécialité de son maître mage, allant des domaines enchanteurs peuplés de forêts luxuriantes et d'animaux magiques, à des forteresses de savoir où chaque pierre et chaque tour renferme des secrets anciens. Ces îles célestes sont non seulement des demeures mais aussi des centres de recherche et d'innovation magique, équipées de laboratoires avancés, d'archives débordant de manuscrits rares et d'espaces consacrés à l'expérimentation arcanique. Les jardins suspendus offrent des ingrédients rares pour les potions et les sortilèges, cultivés dans des conditions environnementales uniques à chaque île. Augmente de 1 point les ajustements de Pouvoir du royaume. Ajoute 1d6 points de vie au royaume et 1 point en Terre.

JARDINS DE L'ÉDEN (Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (15), Conseiller (Pouvoir)* Niveau 6
Cible : *Création d'un sanctuaire de sérénité et de bonté pure*
Durée de mise en œuvre : *7 tours* Coût : *80 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Justice / Sérénité) 10+, Royaume (Vitalité / Agriculture Magique) 12+ Pré Requis « Jardin des chimères » Niveau 5*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Justice par le Grand Prêtre pour sanctifier le terrain et invoquer la présence des gardiens célestes, assurant la pureté et la protection divine du sanctuaire.*
Impact : *Renforcement du bien-être spirituel, culture des fruits les plus rares et délicieux*
Composantes : *Parcs enchanteurs, vergers divins, systèmes de protection et sanctification, niveaux de sagesse et d'accès, gardiens célestes.*

Explication/Description : Les "Gardens of Eden" sont réservé aux royaumes bons. Ils sont un hommage à la quintessence de la beauté naturelle et de l'harmonie, une réalisation divine où la perfection de la création est célébrée dans chaque feuille, chaque fleur, et chaque fruit. Plus qu'un simple jardin, cet Eden est un sanctuaire de paix et de sérénité, un lieu où la pureté de l'esprit peut être nourrie et restaurée. Répartis sur plusieurs niveaux, chacun reflétant une progression dans la compréhension spirituelle et la pureté, les Jardins de l'Éden offrent aux visiteurs une expérience unique et profondément personnelle. Le premier niveau accueille ceux qui cherchent la paix intérieure et une connexion initiale avec la nature divine. Avec chaque niveau supérieur, les visiteurs sont invités à approfondir leur méditation et leur éveil spirituel, guidés par des gardiens célestes et le flux tranquille de la sagesse qui imprègne l'air. Au cœur des jardins, les vergers divins produisent des fruits d'une qualité inégalée, des délices dont le goût transcende la simple nourriture pour devenir une expérience de bonté pure. Cultivés avec soin par des maîtres jardiniers et enchanteurs, ces fruits sont réputés pour leur capacité à revitaliser le corps et l'esprit, offrant bien plus qu'une sustentation physique.
Les systèmes de protection et de sanctification assurent que les jardins restent un lieu préservé de toute corruption, un sanctuaire où seules les âmes les plus méritantes peuvent pénétrer. Les gardiens célestes, êtres de lumière et de bonté, veillent à ce que l'harmonie des Jardins de l'Éden soit maintenue, guidant et protégeant ceux qui marchent sur ses sentiers sacrés. Permet d'ajouter un point aux ajustements de Justice du royaume. Ajoute 1d6 points de vie au royaume.

LABYRINTHES TEMPORELS (Arcane)

Classe de Dirigeants : Magistère (15) Niveau 6
Cible : *Exploration et étude des mystères du temps*
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *35 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Pouvoir / Temps) 13+,
Jet de Construction : *Nécessite un jet de pouvoir par le Magistère pour synchroniser les flux temporels et assurer la stabilité des structures labyrinthiques à travers les époques.*
Impact : *Avancées dans la compréhension du temps, sauvegarde de moments historiques*
Composantes : Structures labyrinthiques magiquement imbriquées, archives du temps, salles d'étude chronique, portails temporels, gardiens du temps.
Explication/Description : Les "Temporal Labyrinths" sont une création sans précédent, une série de structures labyrinthiques où le tissu même du temps est plié, étiré et entrelacé, offrant un domaine d'exploration et d'étude inégalé pour ceux qui cherchent à percer les secrets les plus profonds du temps. Ces labyrinthes ne sont pas seulement des constructions physiques ; ils sont magiquement imbriqués avec les courants temporels eux-mêmes, permettant des voyages et des études à travers différentes époques et réalités. Au sein de ces labyrinthes, les archives du temps conservent des enregistrements de moments historiques clés, des événements qui ont façonné le royaume et le monde au-delà Les portails temporels disséminés à travers les labyrinthes permettent une exploration dirigée de moments spécifiques dans le temps, sous la stricte surveillance des gardiens du temps, des êtres dotés de la sagesse et du pouvoir nécessaires pour naviguer et protéger ces passages délicats. Ces expéditions sont menées avec le plus grand soin pour éviter toute perturbation du continuum temporel. Augmente de 1 points les ajustements de Pouvoir du royaume.

NÉCROPOLES ÉTERNELLES (Vestige/Arcane)

Classe de Dirigeants : Magistère (15) Grand prêtre (12) Niveau 6
Cible : *Conservation et étude des champs de bataille historiques*
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture) 12+, Royaume (Maitrise / Arts Obscurs) 10+ Prérequis « Cryptes de Ancêtres » Niveau 5*
Jet de Construction *: Nécessite un jet de pouvoir par le Magistère pour harmoniser les énergies obscures et veiller à ce que les sites soient sanctifiés et protégés correctement.*
Impact : *Renforcement de l'identité et de la puissance du royaume à travers l'héritage de ses batailles*
Composantes : *Monuments et mausolées, archives des âmes, laboratoires d'arcane sombre, zones de rituels, gardiens spirituels.*

CONSTRUCTIONS NIVEAU 6

Explication/Description : Les "Eternal Necropolises" sont des lieux réservés aux royaumes d'alignement mauvais, ils sont des lieux de pouvoir et de mémoire, où les vestiges des batailles héroïques et des conflits historiques du royaume sont conservés et vénérés. Ces nécropoles ne sont pas simplement des cimetières ; elles sont des sanctuaires sombres où le passé martial du royaume est inscrit dans la pierre et l'esprit, et où les sorciers et clercs versés dans les arts obscurs peuvent puiser dans l'énergie des âmes anciennes. Chaque monument et mausolée au sein de ces nécropoles est dédié à un événement spécifique ou à un héros du passé, racontant l'histoire de leur temps et conservant leur essence pour l'éternité. Les archives des âmes, des bibliothèques d'une nature particulière, contiennent les récits et les connaissances accumulées de ceux qui sont tombés, offrant un aperçu unique des stratégies et des pouvoirs d'antan. Les laboratoires d'arcane sombre et les zones de rituels permettent l'étude et la pratique de magies anciennes et puissantes, souvent liées à la mort et à la résurrection, sous la stricte surveillance des gardiens spirituels. Ces pratiques, bien que controversées, sont considérées comme essentielles pour la compréhension profonde des forces qui ont modelé le royaume.

SERVITEUR-MAÎTRE (Guilde)

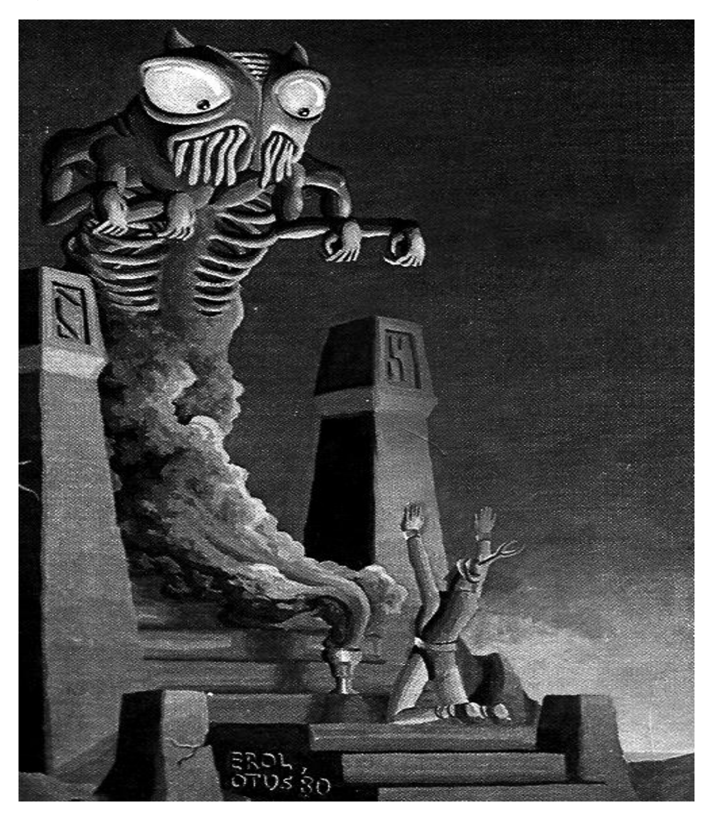
Classe de Dirigeants : Trésorier (14), Conseiller (12) Niveau 6
Cible : *Perfectionnement et avancement des serviteurs du royaume*
Durée de mise en œuvre : *Continu* Coût : *25 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Serviteur-Expert" niveau 4, Royaume (Maitrise) 12+
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Maitrise par le trésorier et un jet de Culture par le Conseiller pour implémenter avec succès les programmes avancés de formation et assurer l'adoption des meilleures pratiques à travers le royaume.*
Impact : Augmentation des revenus et amélioration d'un niveau des leaders
Composantes : *Programmes avancés de formation, ateliers de maîtrise, séminaires de leadership, systèmes de récompense, réseaux de mentorat.*

Explication/Description : Le programme "Master-Servant" représente une nouvelle étape dans l'engagement du royaume à cultiver l'excellence parmi ses serviteurs, transformant les individus les plus dévoués et compétents en véritables maîtres de leur domaine. Ces serviteurs-maîtres sont le cœur battant de l'administration royale, portant la responsabilité de diriger, d'innover et d'inspirer ceux qui les entourent. Les programmes avancés de formation visent à élargir les compétences et les connaissances des serviteurs à un niveau de maîtrise, intégrant des ateliers spécialisés qui couvrent une gamme variée de disciplines, des arts et des sciences aux stratégies économiques et aux technologies émergentes. Ces sessions sont conçues pour défier et stimuler les participants, les encourageant à repousser les limites de leur potentiel. Les séminaires de leadership et les systèmes de récompense reconnaissent et valorisent les contributions exceptionnelles, promouvant une culture de mérite et d'excellence. Les réseaux de mentorat, où les serviteurs-maîtres expérimentés guident et soutiennent les talents émergents, assurent la transmission du savoir et l'encouragement de la prochaine génération de leaders au sein du royaume. Sous la supervision attentive du Trésorier, qui veille à l'allocation efficace des ressources pour le programme, et avec l'aide du Conseiller, le "Master-Servant" programme est un pilier de la stratégie du royaume pour renforcer son infrastructure administrative et économique. L'augmentation des revenus de 1d6 pour le royaume ; il signifie également une amélioration significative d'un niveau des leaders (Ministres) au sein de l'administration et des services. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

TOMBEAUX DES ROIS (Ascendance/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Roi (13), Grand Prêtre (13)* Niveau 6
Cible : *Édification du dernier repos pour les souverains divins*
Durée de mise en œuvre : *7 tours* Coût : *120 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Temple Mausolée" niveau 4, "Crypte des Ancêtres" niveau 5, Requis : Dépôt d'une relique pour le royaume.
Jet de Construction : Nécessite des jets réussis simultanément de Maitrise et de Culture par le Roi et un jet de Justice par le Grand Prêtre pour imbriquer les défenses magiques et sanctifier le site, assurant que le repos éternel du souverain soit protégé contre toute profanation.
Impact : Consolidation de la lignée royale, renforcement de la foi et de la dévotion
Composantes : Monuments grandioses, chambres funéraires sacrées, reliques et artefacts royaux, systèmes de protection magiques, rituels de consécration.

Explication/Description : Les "Tombs of Kings" sont l'apogée d'un hommage architectural et spirituel rendu aux souverains du royaume, une réalisation majestueuse qui transcende le temps et matérialise l'amour et la dévotion du peuple pour leur dieu-roi. Ces tombeaux ne sont pas de simples structures ; ils sont des sanctuaires où le divin et le terrestre se rencontrent, où le passage des rois dans l'au-delà est marqué avec faste et révérence. Construits sur des décennies par les meilleurs artisans, architectes et mages du royaume, chaque tombeau est un chef-d'œuvre unique, conçu pour refléter la grandeur et l'esprit du souverain qu'il honore. Les chambres funéraires sont des espaces sacrés, ornés de fresques, de sculptures et d'inscriptions qui racontent l'histoire du règne du roi, ses accomplissements et sa dévotion aux dieux. Les reliques et artefacts royaux, d'une valeur inestimable, sont soigneusement préservés dans ces tombeaux, entourés de systèmes de protection magiques conçus pour repousser les profanateurs et préserver la sanctité du lieu. Des rituels de consécration, menés par le Grand Prêtre et d'autres dignitaires religieux, assurent que chaque tombeau est un lien permanent entre le roi et la divinité, renforçant la foi du peuple dans leur lignée divine, les "Tombs of Kings" deviennent un lieu de pèlerinage, de réflexion et de célébration de l'héritage éternel des souverains. Ils sont un rappel constant de la proximité entre le royaume et le divin, et un symbole de la promesse d'immortalité pour ceux qui ont gouverné avec sagesse et justice. Les ajustements de Puissance du royaume sont augmentés de 2 points. Double les points d'expérience du royaume.



TOURNOIS ET CHEVALERIE (Fortification/Ascendance)

Classe de Dirigeants : *Souverain (12) Conseiller (12)* Niveau 6
Cible : *Mise en valeur des compétences et de la bravoure à travers des compétitions variées*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *32 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Culture / Compétition) 12+ (Puissance) 12+
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Puissance par le Souverain et un jet de Maitrise par le Conseiller pour assurer la réussite de l'organisation et la pertinence des programmes de détection de talents.*
Impact : *Découverte et promotion de talents, renforcement de l'esprit de compétition, évolution potentielle des niveaux des conseillers*
Composantes : *Arènes et champs de tournoi, écoles de formation pour chevaliers et compétiteurs, programmes de détection de talents, cérémonies de remise de prix, intégration dans la structure conseillère du royaume.*

Explication/Description :"Tournaments and Knights" représente une institution traditionnelle revitalisée, un complexe de compétitions diverses qui mettent à l'épreuve les compétences équestres, pédestres, le tir à l'arc, et même les tours de magie. Ces tournois ne sont pas seulement des divertissements ; ils sont une plateforme pour la découverte de nouveaux talents qui pourraient enrichir les rangs des conseillers et des champions du royaume. Organisés dans des arènes spécialement conçues et sur des champs de tournoi vastes et bien équipés, ces événements attirent compétiteurs et spectateurs de tout le royaume, générant un esprit de camaraderie et de compétition saine. Les écoles de formation associées offrent à tous les aspirants chevaliers et compétiteurs l'occasion de peaufiner leurs compétences avant de se présenter devant le royaume tout entier. On relance alors de nouveaux leaders et chaque niveau des ministres avec 1d12+1 si le résultat est

Supérieur au niveau de l'ancien ministre, celui-ci est remplacé par le compétiteur gagnant qui lui prend sa place à l'exception de l'héritier. Les 11 ministères sont donc testés. Il est a noté qu'un nouveau consort ou une nouvelle favorite peut être choisi lors de ses festivités. Cette construction peut être utiliser en diplomatie comme « Rencontre au sommet » Ajoute 1d6 points de vie et pièces d'or au royaume

BASTION DE HAUTE STRATEGIE

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 7

ARÈNES DU DESTIN (Fortification/Guilde)

Classe de Dirigeants : *Roi (13) Exécuteur Royal (11) Vice-Roi (10)* Niveau 7
Cible : *Organisation de spectacles et de compétitions d'envergure*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Puissance / Combat) 12+(Culture/ Populaire) 10+
Jet de Construction : *Nécessite deux jets de Puissance réussis par le Roi ou, l'Exécuteur Royal, et le Vice-Roi pour orchestrer avec succès l'ensemble des préparatifs, assurant la sécurité, l'efficacité, et l'impact culturel des jeux.*
Impact : *Renforcement de l'unité du royaume, élévation des héros populaires*
Composantes : *Colisées gigantesques, programmation de jeux et compétitions, systèmes de gloire et de reconnaissance, écoles de formation pour compétiteurs, rituels d'ouverture et de clôture.*

Explication/Description : Les "Arenas of Destiny" sont de colossales structures où se rencontrent bravoure, stratégie et spectacle, captivant l'imagination du royaume tout entier. Loin d'être de simples lieux de confrontation, ces arènes sont le théâtre où des histoires de dépassement, d'honneur et de triomphe sont tissées, offrant aux participants, qu'ils soient d'anciens nobles déchus ou d'origines modestes, la chance de se forger une nouvelle destinée. Sous le regard attentif du roi ou du seigneur, ces jeux célèbrent les vertus de courage, de ruse et de force, transformant les compétiteurs en légendes vivantes dont les noms résonnent bien au-delà des frontières du royaume. Les victoires dans l'arène peuvent mener à une gloire inégalée, permettant aux plus valeureux de gravir les échelons sociaux et même, dans des cas exceptionnels, d'entrer dans les cercles de pouvoir et de conseil du royaume. Permet l'augmentation d'un niveau pour : Le vice-Roi, l'exécuteur royal et le gardien du royaume. . Augmente de 1d6 les pièces d'or.

ARSENAL DES CONJURATEURS (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Magistère (15)* Niveau 7
Cible : *Création d'armements magiques pour la défense du royaume*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *27 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Pouvoir / Magie de Guerre) 13+, Prérequis : « Cercle des Invocateurs » Niveau 6
Jet de Construction : *Nécessite deux jets de Pouvoir par le Magistère pour intégrer avec succès les découvertes arcaniques dans les processus d'enchantement et assurer que les armements magiques soient à la fois puissants et stables.*
Impact : *Augmentation significative de la puissance offensive près du bastion*
Composantes : *Tours d'alchimie et de magie, ateliers d'enchantement, laboratoires de recherche, archives des formules anciennes, zones de test sécurisées.*
Explication/Description : L'"Arsenal of Conjurers" est un complexe monumental dédié à l'art de la guerre magique, où les mages et les alchimistes les plus érudits du royaume se rassemblent pour concevoir et forger des armes enchantées et des potions de guerre. Ces tours, érigées à la frontière entre le monde connu et les vastes étendues de l'inconnu magique, sont le cœur battant de l'innovation arcanique au service de la défense et de la puissance militaire du royaume.
Chaque structure est spécialisée dans un domaine particulier de la magie de guerre, depuis les ateliers d'enchantement où les armes et les armures sont infusées de puissantes énergies, jusqu'aux laboratoires de recherche où de nouvelles formules de potions et d'explosifs magiques sont développées. Les archives des formules anciennes offrent un réservoir de connaissances qui sert de base à de nouvelles découvertes, tandis que les zones de test sécurisées permettent d'évaluer l'efficacité de ces innovations dans des conditions contrôlées. Ajoute un bonus de +2 aux dégâts a toutes attaques des armées près du bastion.

ATTELAGES HÉTÉROCLITES (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (13), Conseiller (12)* Niveau 7
Cible : *Optimisation du système de transport et du commerce*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *27 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise) 12+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Maitrise par le Trésorier et un jet Pouvoir par le Conseiller pour intégrer avec succès les innovations en transport et garantir l'efficacité des systèmes logistiques.*
Impact : *Accélération des échanges commerciaux, augmentation des bénéfices*
Composantes : *Conception de véhicules de transport diversifiés, ateliers de charrons, routes et infrastructures adaptées, systèmes logistiques avancés, programmes de formation pour artisans.*

Explication/Description : Les "Motley Crew" incarnent une révolution dans le système de transport et de logistique du royaume, en introduisant une gamme variée de moyens de transport conçus pour optimiser l'acheminement des marchandises et stimuler le commerce à travers tout le territoire. De la charrette humble aux tours d'assaut robustes et carrosses élégants, chaque véhicule est le fruit du savoir-faire d'artisans charrons de haut niveau, permettant aussi la fabrication d'engins de siège de niveau III. L'adoption de ces Attelages Hétéroclites transforme les flux commerciaux, rendant le transport du bois, des blocs de pierre, des denrées alimentaires et d'autres marchandises à la fois plus efficace et plus rapide. Les ateliers de charrons, dotés des outils et des matériaux les plus avancés, sont au cœur de cette transformation, travaillant en étroite collaboration avec des éleveurs et des paysans pour concevoir des véhicules adaptés à une grande variété de terrains et de conditions +2d6 aux revenus.

CATHÉDRALE CÉLESTE (Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (14), Conseiller (13)* Niveau 7
Cible : *Manifestation suprême de la spiritualité et de l'art sacré*
Durée de mise en œuvre : *7 tours* Coût : *120 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à Chapelle des serments (3) Chapelle des Lumières Anciennes (4) Chapelle des Vœux Martiaux (5), Royaume (Justice / Spiritualité) 13+ Requis : Dépôt d'une Relique pour le royaume.*
Jet de Construction : *Nécessite un jet Justice par le Grand Prêtre et un jet Maitrise à -1 par le Conseiller pour intégrer harmonieusement les éléments spirituels et artistiques, garantissant que la cathédrale incarne pleinement la foi et l'inspiration du royaume.*
Impact : *Amplification de la foi et de l'unité spirituelle, renforcement de la stature culturelle et spirituelle du royaume*
Composantes : *Architecture transcendante en pierre et en verre, vitraux narratifs, sanctuaires et autels dédiés, bibliothèque ecclésiastique, jardins sacrés, chœur céleste.*

Explication/Description : La "Celestial Cathedral" est une œuvre d'art divin qui s'érige fièrement parmi les plus hauts monuments du royaume, une véritable dentelle de pierre et de verre qui touche le ciel. Cette construction ultime de la foi ne se contente pas de dominer l'horizon ; elle élève l'esprit et l'âme de tous ceux qui s'approchent de son sanctuaire sacré. Chaque aspect de la cathédrale, de ses flèches aspirant vers les cieux à ses vastes nefs baignées de lumière à travers des vitraux narratifs, est conçu pour inspirer l'émerveillement et la dévotion. Ces vitraux racontent les histoires sacrées du royaume et les enseignements des divinités, illuminant l'intérieur de la cathédrale avec des couleurs et des récits qui guident les fidèles dans leur quête spirituelle. Augmente Les ajustements de Justice et de Puissance et de Culture de 1 point et ajoute 1d6 points de vie au royaume.

CHAMPS D'AETHER (Élementaire/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (15)* Niveau 7
Cible : *Exploitation et étude des énergies cosmiques pour le bénéfice du royaume*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *35 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Cosmique) 13+, Royaume (Pré Requis : « Rêve de Machine » niveau 5*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Pouvoir -3 par le Magistère pour réussir à harmoniser les connaissances arcaniques avec les phénomènes cosmiques, assurant une collecte efficace d'éther et son intégration dans le tissu magique du royaume.*
Impact : *Augmentation des capacités magiques et énergétiques du royaume*
Composantes : *Zones de collecte d'éther, laboratoires cosmiques, observatoires astraux, systèmes de canalisation d'énergie, académies de formation arcanique.*

Explication/Description : Les "Fields of Aether" sont une initiative visionnaire visant à puiser dans les énergies subtiles et puissantes de l'aether, le tissu cosmique qui imprègne l'univers. Reconnaissant le potentiel immense de ces énergies pour la magie, la divination et l'élémentalisme, le royaume a établi ces champs spécialement conçus pour collecter, étudier et utiliser l'aether. S'étendant à travers des terrains choisis pour leur proximité avec les veines d'énergie cosmique, les "Fields of Aether" abritent une série de dispositifs et de constructions avancés : des zones de collecte où l'aether est extrait de l'air même, des laboratoires où les propriétés de cette énergie sont étudiées et des observatoires qui scrutent les cieux pour mieux comprendre les forces cosmiques à l'œuvre. Les systèmes de canalisation d'énergie développés dans ces champs permettent de distribuer l'aether collecté à travers le royaume, alimentant des sortilèges et des machines d'une puissance auparavant inimaginable. Ces avancées promettent de révolutionner non seulement la pratique de la magie mais également divers secteurs de la vie quotidienne et industrielle, offrant des possibilités nouvelles en

CONSTRUCTIONS NIVEAU 7

termes d'efficacité énergétique et d'innovation. Augmentant de 1d6 point de dégâts toutes les attaques près du Bastion. Augmente de 1d6 les pièces d'or.

COUVENT DES VIERGES DE FER (Fortification/Vestige)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (13)* Niveau 7
Cible : *Protection et soutien des plus démunis avec une garde dévouée*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *28 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Orphelinats et Hospices" niveau 3, Royaume (Culture / Protection des Faibles) 12+, Royaume (Justice / Dévotion) 12+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Justice à -1 par le Grand Prêtre pour orchestrer efficacement les programmes de soutien et de défense, assurant une protection bienveillante et inébranlable pour ceux sous sa garde.*
Impact : *Renforcement de la justice sociale, protection accrue des institutions charitables*
Composantes : *Formation de défenseurs, infrastructure de protection, réserve de nourriture et de biens, programmes de soutien aux pauvres, rituels de dévotion et de courage.*

Explication/Description : Le "Convent of Iron Maidens" est une forteresse de bienveillance et de détermination, un lieu où la charité et la défense se rencontrent. Géré par un ordre de jeunes femmes en armure, ce couvent n'est pas seulement un sanctuaire pour les plus démunis mais également un bastion contre ceux qui chercheraient à profiter de la vulnérabilité des autres. Ces défenseurs, surnommés les Vierges de Fer, sont formés non seulement dans les arts de la guerre mais aussi dans ceux de la compassion et du soin, veillant à ce que le couvent serve de refuge sûr pour ceux qui sont dans le besoin. La formation rigoureuse qu'elles reçoivent garantit qu'elles soient prêtes à défendre le couvent contre les attaques, tout en maintenant un engagement profond envers l'aide et le soutien des pauvres. L'infrastructure du couvent est conçue pour protéger ses occupants et ses réserves, incluant des fortifications discrètes mais efficaces et des systèmes de stockage sécurisés pour nourriture et autres biens essentiels. Ces provisions sont utilisées non seulement pour subvenir aux besoins des résidents du couvent mais aussi pour assister les communautés environnantes en période de crise. Ces constructions augmentent de +1 l'ajustement du royaume en Justice et +2d6 point de vie à la fin de la construction.

CULTE (Ascendance/Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (13) Conseiller (14)* Niveau 7
Cible : *Unification spirituelle du royaume sous une seule foi*
Durée de mise en œuvre : *9 tours* Coût : *160 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Justice / Harmonie Religieuse) 13+, Royaume (Requis : Dépôt d'une relique pour le royaume)*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Maitrise par le Grand Prêtre et un jet de Pouvoir par le Conseiller pour harmoniser avec succès les pratiques religieuses et assurer l'acceptation des nouveaux rites par le peuple.*
Impact : *Homogénéisation des croyances, consolidation de l'unité nationale*
Composantes : *Construction de nouveaux temples, programmes d'éducation religieuse, cérémonies de consécration, destruction des symboles des anciennes croyances, promotion des nouveaux rites.*

Explication/Description : Le projet "The Cult" marque une période de transformation profonde au sein du royaume, où le roi, en accord avec le Grand Prêtre, initie une campagne d'unification spirituelle en imposant la construction de nouveaux temples dédiés à sa propre religion (changement possible d'alignement du royaume). Cette initiative vise à rassembler tous les sujets autour d'une même foi, éradiquant par l'hérésie les pratiques religieuses antérieures pour établir un socle commun de croyances et de valeurs. La construction des temples, érigés dans les lieux les plus emblématiques du royaume, est accompagnée de programmes d'éducation religieuse destinés à familiariser les citoyens avec les nouveaux dogmes et rites. Ces structures magnifiques servent non seulement de lieux de culte mais aussi de centres d'enseignement et de rassemblement pour la communauté. Des cérémonies de consécration, marquées par la grandeur et le faste, sanctifient ces espaces nouveaux, affirmant leur place centrale dans la vie spirituelle du royaume. Parallèlement, les symboles des anciennes croyances, y compris idoles, statues et stèles, sont systématiquement retirés de l'espace public, éliminant les vestiges des pratiques antérieures pour faire place à une nouvelle ère de foi unifiée. Bien que ces changements représentent un coût significatif pour le royaume, tant sur le plan financier que culturel, ils sont perçus comme essentiels pour forger une unité nationale plus profonde, en alignant tous les citoyens autour d'un même espoir et d'une vision commune.

ÉCURIES DES GRIFFONS (Ressource/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Gardien (15), Conseiller (14)* Niveau 7
Cible : *Formation et maintien de la cavalerie aérienne de type II*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *27 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maîtrise / Créatures) 11+, Royaume (Culture / Stratégie Aérienne) 11+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet Maitrise par le Gardien pour établir les installations nécessaires à l'entraînement physique des griffons et un jet de Pouvoir par le Conseiller pour développer des stratégies de combat aérien efficaces.*
Impact : *Renforcement significatif des forces militaires, mobilité et supériorité aériennes accrues*
Composantes : *Installations spécialisées pour l'élevage, la formation et le soin des griffons, programmes de dressage avancé, équipements de monte et armements spécifiques, zones d'entraînement aérien, corps d'élite de cavaliers aériens.*

Explication/Description : Les "Stables of Griffons" constituent un élément révolutionnaire dans la stratégie militaire du royaume, introduisant une nouvelle dimension de puissance et de polyvalence à ses forces armées par la formation d'une armée volante de type II. Situées dans des régions propices au vol et à l'entraînement de créatures volantes, ces écuries sont dédiées à l'élevage, à l'entraînement et au maintien de griffons, des créatures majestueuses et puissantes, choisies pour leur agilité, leur force et leur loyauté. Chaque installation est conçue pour répondre aux besoins spécifiques des griffons, depuis de vastes enclos et des nids sécurisés jusqu'à des ateliers où sont fabriqués les équipements de monte et les armements adaptés à ces créatures. Les programmes de dressage avancé assurent que chaque griffon et son cavalier développent une relation de confiance et de compréhension mutuelle, clé de leur efficacité en combat.

FORGES DES DRAGONS (Arcane/Elémentaire)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (13)* Niveau : 7
Cible : Avancement suprême dans la fabrication d'armements magiques et technologiques
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *30 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Forges du Phoenix" niveau 6, Royaume (Maitrise / Forge) 13+, Royaume (Pouvoir / Magie-Technologie) 12+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Maitrise par le forgeron Royal pour coordonner les efforts physiques et magiques nécessaires à l'établissement des Forges et un jet de Pouvoir -2 pour intégrer avec succès les pratiques magiques et élémentaires dans le processus de forgeage.*
Impact : *Élévation drastique de la puissance militaire, armements de niveau supérieur*
Composantes : Ateliers de forgeage avancé, laboratoires d'alchimie et d'enchantement, zones d'expérimentation magico-technologique, systèmes de fusion d'énergies élémentaires, académie des forgerons.

Explication/Description : La "Forge of Dragons" représente le zénith de l'artisanat et de la magie, un complexe où les frontières entre la technologie et l'arcane s'estompent pour donner naissance à des armements d'une puissance inégalée. Bâtie sur les réalisations des "Forges du Phoenix", cette forge transcende les méthodes traditionnelles, intégrant des connaissances et des énergies qui étaient autrefois considérées comme appartenant au domaine des dieux.
Les armes ainsi crées sont de qualité +2 Au cœur de ce complexe se trouvent des ateliers équipés des technologies et des instruments les plus avancés, où des forgerons, des alchimistes et des dragons enchanteurs de renom travaillent de concert. Ils exploitent des techniques de forgeage qui manipulent les énergies élémentaires à un niveau fondamental, fusionnant le feu, l'air, l'eau et la terre avec des matériaux exotiques et des essences magiques pour créer des armes et des armures dotées de capacités extraordinaires.

LES HAVRES DE LA MAJESTÉ (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (12), Grand Diplomate (12)* Niveau 7
Cible : *Création de lieux d'exception pour le repos et l'inspiration des grands esprits*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Bien-être) 12+*
Jet de Construction : *Requiert un jet de Maitrise par le Vice-Roi pour assurer la réalisation physique des infrastructures et un jet de Culture par le Grand Diplomate pour captiver et attirer les talents dans ces espaces d'exception.*
Impact : *Renforcement de la culture et de l'esprit créatif, attraction des talents*
Composantes : *Résidences somptueuses, jardins enchanteurs, galeries d'art, salles de concert, bibliothèques riches, espaces de réflexion et de création.*

Explication/Description : "The Havens of Majesty" sont une collection de lieux d'exception éparpillés à travers le royaume, chacun conçu pour offrir un sanctuaire de paix, de beauté et d'inspiration. Pensés comme des oasis pour l'esprit, ces havres attirent artistes, penseurs, écrivains et savant, leur fournissant un environnement propice à la création et à la contemplation. Au cœur de chaque havre se trouve une résidence somptueuse, entourée de jardins enchanteurs où la nature s'harmonise avec l'art pour stimuler les sens et l'esprit. Les galeries d'art et les salles de concert et de théâtre offrent des espaces où les talents du royaume et d'ailleurs peuvent exposer leurs œuvres et partager leur génie avec des publics

appréciatifs. Les bibliothèques au sein des "Havens of Majesty" sont des trésors de connaissances, contenant des ouvrages rares et précieux qui couvrent une gamme étendue de sujets et de disciplines. Ces collections inestimables sont une source constante d'inspiration et d'éducation pour ceux qui cherchent à approfondir leur compréhension du monde. En plus des espaces dédiés à l'art et à la connaissance, chaque havre comprend des espaces de réflexion et de création, conçus pour encourager la solitude créative ainsi que la collaboration fructueuse entre esprits affins. Qu'il s'agisse d'ateliers d'artistes baignés de lumière, de lieux de sculptures ou de retraites d'écriture isolées, chaque élément est pensé pour nourrir la créativité. Bonus de +1 aux ajustements de Culture.

OBSERVATOIRE ASTRAL (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (15)* Niveau 7
Cible : *Avancée dans l'étude des étoiles, la divination et la chronomancie*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *31 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Dome des Présages" niveau 3, "Amphithéâtres des Étoiles" niveau 5, Royaume (Pouvoir / Connaissance Astrale) 12+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet Pouvoir -2 par le Magistère pour intégrer avec succès les connaissances astrales et magiques dans la conception et l'opération de l'observatoire.*
Impact : *Profondeur accrue dans la compréhension et l'utilisation de l'astronomie et la magie temporelle*
Composantes : *Installations avancées d'observation astronomique, salles de rituels divinatoires et temporels, archives célestes, laboratoires de magie astrale, académie des chronomanciens.*

Explication/Description : "L'Astral Observatory" représente un grand de l'engagement du royaume dans la quête de connaissance et de pouvoir à travers l'observation des cieux et la manipulation du tissu temporel. Bâti sur les fondations établies par le "Dome des Présages" et les "Amphithéâtres des Étoiles", cet observatoire est une merveille d'ingénierie et de magie, conçu pour sonder les profondeurs de l'univers et dévoiler les mystères du temps. Équipé des techniques d'observation les plus avancées, l'observatoire permet aux astronomes, aux divinateurs et aux chronomanciens de suivre les mouvements des corps célestes avec une précision inégalée, déchiffrant les signes et les présages inscrits dans le ballet cosmique. Les salles de rituels divinatoires et temporels sont spécialement conçues pour pratiquer la magie qui se fonde sur ces observations, ouvrant des voies vers la compréhension et l'influence des événements futurs. Les archives célestes contiennent un trésor de cartes astrales, de traités sur les cycles cosmiques et d'études sur les énergies astrales, formant une base de connaissance indispensable pour tous ceux qui pratiquent la magie liée aux étoiles et au temps. Les laboratoires de magie astrale offrent un espace pour expérimenter avec ces énergies, tandis que l'académie des chronomanciens forme la prochaine génération de mages capables de naviguer et de manipuler le temps lui-même. Tous bonus de sauvegarde amélioré de 1.

ORDRE DE LA LAME INFLEXIBLE (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (14) Gardien (15)* Niveau 7
Cible : *Perfectionnement et spécialisation des élites guerrières du royaume*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *31 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Académie des Maîtres d'Armes" niveau 6, Royaume (Puissance / Formation Militaire Avancée) 12+
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Puissance par le Général pour superviser l'entraînement spécialisé et un deuxième jet de Puissance par le Gardien pour intégrer les doctrines de combat avancées dans les pratiques de l'Ordre.*
Impact : *Création d'une élite guerrière sans égal, amélioration des compétences de combat et de stratégie*
Composantes : *Entraînement spécialisé intensif, doctrines de combat avancées, rituels de dévouement, équipement de pointe, réseau de mentorat et d'honneur.*

Explication/Description : L'Order of the Unyielding Blade" incarne l'apogée de l'art martial et de la discipline guerrière au sein du royaume, réunissant sous son égide les combattants les plus dévoués et les plus talentueux. Formé dans le sillage de l'"Académie des Maîtres d'Armes", cet ordre ne se contente pas de peaufiner la maîtrise des armes de ses membres ; il vise à forger le caractère, l'honneur et la stratégie, créant ainsi une élite guerrière sans égal. L'entraînement proposé par l'ordre est intensif et spécialisé, allant bien au-delà des compétences physiques pour embrasser des doctrines de combat avancées, qui intègrent la stratégie, la tactique et la psychologie. Les rituels de dévouement et les cérémonies d'engagement renforcent les liens entre les membres de l'Ordre et leur engagement envers les idéaux du royaume.

PARCS DE L'EAU NOIRE (Arcane) Réversible

Classe de Dirigeants : *Magistère (13), Grand Prêtre (12)* Niveau 7
Cible : *Création et préservation d'un écosystème magique autour de l'eau noire*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *25 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Pouvoir) 12+, (Vitalité) 12+
Jet de Construction : *Requiert un jet de Pouvoir pour le Sorcier pour concevoir un écosystème durable et un jet de Justice par le Grand Prêtre pour sanctifier les lieux et invoquer la protection divine sur les eaux et les créatures qui y résident.*
Impact : *Enrichissement du patrimoine naturel et magique, avancement des connaissances rituelles*
Composantes : *Zones protégées pour l'eau noire, sanctuaires de créatures magiques, jardins botaniques de flore mystique, centres de recherche magique, lieux de rituels.*

Explication/Description : Les "Blackwater Parks" représentent une initiative audacieuse pour embrasser et préserver la magie intrinsèque de l'eau noire, une substance mystérieuse réputée pour son rôle central dans d'anciens rituels et sortilèges puissants. Ces parcs ne sont pas de simples réserves naturelles ; ils sont l'âme d'un écosystème magique où la faune et la flore ont été transformées par les propriétés uniques de l'eau noire.
Au sein de ces parcs, les zones d'eau noire sont scrupuleusement protégées, garantissant que les lignes de force magique qui convergent vers ces points restent intactes et actives. Ces eaux servent de foyers à une variété de créatures magiques ou mystiques, certaines bienveillantes, d'autres malveillantes, toutes participant à l'équilibre délicat de cet habitat. Autour des bassins de l'eau noire, des jardins botaniques spéciaux cultivent des plantes influencées par la magie de l'eau, créant des paysages où la flore présente des caractéristiques uniques et souvent surprenantes. Ces jardins ne sont pas seulement des merveilles visuelles ; ils sont également des centres de recherche pour les magiciens et les botanistes qui étudient les effets de l'eau noire sur la vie végétale.

PORTAIL DES LÉGIONS (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : Magistère (16), Général (15) Niveau 7
Cible : *Déploiement stratégique et rapide de forces armées à travers le royaume*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *34 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Portails des Héros" niveau 5, Royaume (Pouvoir / Téléportation) 13+ (Maitrise / Construction) 13+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Pouvoir par le Magistère pour orchestrer l'assemblage magique des portails, et un jet de Maitrise par le Général pour intégrer les tactiques de déploiement rapide dans les plans militaires.*
Impact : *Flexibilité tactique accrue, accès à des terrains stratégiques*
Composantes : *Structures de portails avancées, systèmes de ciblage magique, stations de recharge énergétique, protocoles de sécurité, centres de commandement mobile.*

Explication/Description : Le "Portal of the Légions" représente une révolution dans la stratégie militaire du royaume, étendant considérablement les capacités de déploiement rapide introduites par le "Portail des Héros". Ces structures monumentales, dotées d'une magie puissante et complexe, permettent la téléportation simultanée de plusieurs armées, changeant la dynamique des conflits en offrant une mobilité et une flexibilité sans précédent sur le champ de bataille.
Capable de téléporter 1d6 armées jusqu'à 1d6 fois par jour, chaque portail ouvre de nouvelles possibilités tactiques, permettant aux troupes d'accéder à des terrains auparavant inaccessibles ou de se déplacer sur le théâtre d'opérations avec une rapidité stupéfiante. Les armées peuvent ainsi être déployées derrière les lignes ennemies, sur des îles éloignées, ou même dans des environnements hostiles comme des volcans, des déserts, ou des étendues glacées, offrant un avantage stratégique décisif. Les systèmes de ciblage magique garantissent la précision des téléportations, tandis que les stations de recharge énergétique assurent que les portails restent opérationnels même lors d'une utilisation intensive. Des protocoles de sécurité rigoureux protègent contre les intrusions ennemies, et les centres de commandement mobile permettent une coordination et une réponse rapides aux situations émergentes sur le terrain.



QUARTIER DES MAÎTRES (Fortification/Guide)

Classe de Dirigeants : *Général (14), Magister (13)* Niveau 7
Cible : *Logements de haute qualité pour l'élite dirigeante et influente du royaume*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Serviteurs-Maîtres" niveau 6, Royaume (Puissance / Cohésion Élite) 12+, Royaume (Maitrise) 12+
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Pouvoir par le Conseiller pour planifier l'architecture et la distribution stratégique des résidences, et un jet de Puissance par le Général pour assurer l'intégration harmonieuse de ces espaces dans la vie sociale et politique du royaume.*
Impact : *Amélioration du bien-être des leaders, renforcement de la cohésion entre les dirigeants*
Composantes : *Résidences opulentes, aménagements de luxe, espaces de réunion stratégiques, zones de loisirs exclusives, systèmes de sécurité avancés.*

Explication/Description : Le "Quarters of the Masters" est une initiative ambitieuse visant à fournir des habitations luxueuses et fonctionnelles aux maîtres de guildes, ministres, conseillers et officiers supérieurs qui façonnent le destin du royaume. Conçu pour combiner le confort absolu avec les nécessités de la fonction stratégique, ce quartier reflète l'importance et le statut de ses résidents dans la hiérarchie du royaume. Chaque résidence au sein du "Quarters of the Masters" est un chef-d'œuvre d'architecture et de design, équipé d'aménagements de la plus haute qualité pour assurer un niveau de vie sans précédent. Des espaces de réunion stratégiques intégrés permettent aux dirigeants de se consulter en toute confidentialité et commodité, facilitant la prise de décision et la planification à haut niveau. Les zones de loisirs exclusives offrent un espace pour la détente et la socialisation, renforçant les liens entre les membres de l'élite dirigeante et encourageant une atmosphère de coopération et de camaraderie. Ces espaces sont conçus pour répondre aux standards les plus élevés de confort et de raffinement, reflétant le prestige et l'influence de ses habitants. Ajoute 1d6 points de vie au royaume. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

SACRIFICES (Arcane/Fortification)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (14)* Niveau 7
Cible : *Création d'un lieu pour les rituels dédiés à l'harmonie cosmique et spirituelle*
Durée de mise en œuvre : *1 tour* Coût : 2*5 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Justice Spirituel) 12+, Royaume (Dans la continuité d'« Abysse des soupirs » niveau 6 (Culture) 12+*
Jet de Construction : *Requiert un jet de Justice par le Grand Prêtre pour harmoniser le site avec les forces cosmiques et un jet complémentaire de Culture pour la consécration des artefacts et la préparation des offrandes symboliques.*
Impact : *Renforcement des liens spirituels, préservation contre les déséquilibres cosmiques*
Composantes : Constructions sacrées pour rituels, zones, affutages des armes sacrés, espaces pour offrandes symboliques, jardins de recueillement.

Explication/Description : Les « sacrificial altars » sont réserver pour royaumes uniquement d'alignement neutre ou mauvais. Sur ces autels sacrificielles des animaux, des monstres, des créatures parfois des humanoïdes sont sacrifiés par le grands prêtre ou ses acolytes à la volonté du dieu ou des dieux présent dans le royaume, afin de calmer leur colère et de libérer une énergie appelée magique liée en particulier à la tête, afin de verser l« eau précieuse » pour le royaume et ainsi le préservé de calamité et d'échec. Ces lieux sont des espaces sacrés, des lieux de puissance spirituelle où les rituels vise par ces sacrifices la préservation de l'harmonie cosmique et au renforcement des liens avec le divin sont pratiqués. Conçu pour être un point de convergence des énergies spirituelles, ces autels permettent au royaume d'exprimer sa dévotion et de renforcer sa protection contre les déséquilibres qui pourraient menacer sa prospérité. Augmente 1d6 points de vie le royaume. Abaisse l'ajustement de révolte/révolution et désobéissance ou désertion de 1 point mais diminue les points de vie du royaume 1d6.

TOURS DES GARDIENS ASTRAUX (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : Magistère (14), Général (15) Niveau 7
Cible : Renforcement défensif et magique du bastion
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *60 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Tours de Mages de Guerre" niveau 4, Royaume (Pouvoir / Défenses Magiques) 120, Royaume (Culture / Astrale) 12+*
Jet de Construction : *Un jet de Pouvoir -2 par le Magistère est requis pour intégrer la magie astrale dans la conception des tours, et un jet de Puissance par le Général pour coordonner l'intégration des défenses magiques dans les stratégies militaires.*
Impact : *Amélioration significative de la défense du bastion, intégration de la magie astrale dans les stratégies de défense*
Composantes : *Tours fortifiées avec capacités défensives magiques, observatoires astraux pour veille cosmique, ateliers de magie pour la création d'amulettes et d'artefacts, centres de formation pour gardiens astraux, systèmes de détection et de contre-magie.*

Explication/Description : Les "Astral Guardians' Towers" symbolisent une nouvelle ère de défense magique pour le royaume, unissant les forces terrestres et les pouvoirs astraux pour créer une protection sans précédent autour du bastion. Ces tours ne se contentent pas d'offrir une fortification physique ; elles sont imbues de magie astrale, conférant une dimension supplémentaire de sécurité contre les menaces tant conventionnelles que surnaturelles. Chaque tour est équipée d'observatoires astraux qui permettent une veille continue sur les mouvements cosmiques et les énergies astrales, fournissent des défenseurs astraux qui peuvent être utilisées pour anticiper et neutraliser les agressions avant qu'elles n'atteignent le royaume. Les ateliers de magie situés au sein des tours se spécialisent dans la création d'amulettes protectrices et d'artefacts capables de renforcer les défenses du bastion et de ses habitants. Augmente de 1d6 points les dégâts de chaque armée stationnée pour défendre le Bastion. Maximum 5.



CITÉ DE COMMANDEMENT

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 8

ARBORETUM DES MONDES (Ressource/Arcane)

Classe de Dirigeants : Magistère (16) Trésorier (15) Niveau 8
Cible : Collection vivante des biomes fantastiques, abritant créatures et plantes uniques pour l'étude et l'entraînement
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *60 po*
Condition de mise en œuvre : *Prérequis « Jardin de l'Eden » Niveau 6 (Culture / Connaissance des Créatures) 14+ Terre 13+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet Pouvoir -2 par le Magistère pour orchestrer la symbiose parfaite entre les différentes énergies magiques et un jet de Vitalité par le Conseiller pour assurer la gestion efficace des ressources et la vitalité naissante.*
Impact : *Enrichissement des connaissances magiques et stratégiques, préparation des forces du royaume*
Composantes : *Zones de créatures fantastiques, enclos pour créatures, jardins de plantes magiques, arènes d'entraînement, archives des connaissances mystiques.*

Explication/Description : "L'Arboretum of Worlds" est une entreprise audacieuse visant à capturer l'essence des différents plans d'existence et à les rassembler en

un seul lieu. En recréant des environnements allant des forêts tropicales denses peuplées de créatures exotiques aux déserts arides abritant des serpents de sable et des scorpions géants, cet arboretum offre une ressource inestimable pour les magiciens, les guerriers et les savants du royaume. Au sein de cet espace unique, les prairies florissantes côtoient les toundras gelées, chaque zone abritant sa propre sélection de faune et de flore endémiques. Ces environnements sont non seulement des curiosités à explorer, mais également des champs d'entraînement où les aventuriers peuvent tester leurs compétences contre des adversaires variés dans des conditions contrôlées. Des enclos spécifiques sont conçus pour abriter des créatures magiques rares, offrant une opportunité unique d'étude pour les érudits et une chance d'affrontement pour les plus braves. Les jardins de plantes magiques fournissent des ingrédients précieux pour les alchimistes et les lanceurs de sorts, enrichissant les connaissances et les ressources magiques du royaume. Permet au royaume d'augmenter ses richesse 1d6 points.

ARCANES DU FIRMAMENT (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (14)* Niveau 8
Cible : *Elévation de la puissance magique et de la connaissance arcanique du royaume*
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Cercle des Invocateurs" niveau 6, Royaume (Pouvoir / Ascension Magique) 15+
Jet de Construction : Nécessite deux jets de pouvoir réussi par le Magistère pour coordonner le développement et l'intégration des infrastructures arcaniques, et assurer l'harmonisation des énergies magiques à travers le royaume.
Impact : *Accroissement de la puissance magique globale, renforcement des défenses arcaniques*
Composantes : *Tours d'ivoire, manoirs volants, laboratoires magiques et alchimiques, bibliothèques de grimoires anciens, ateliers d'artefacts.*

Explication/Description : Les "Arcanes of the Firmament" marquent le sommet de l'aspiration magique du royaume, un ensemble de constructions et d'institutions dédiées à l'avancement et à la perfection de la magie sous toutes ses formes. En élevant la connaissance arcanique et la pratique magique à des niveaux sans précédent, ce projet vise à infuser le royaume d'une puissance magique qui transcende les limites terrestres. Les tours d'ivoire, symboles de la pureté et de la hauteur des ambitions magiques, servent de foyers aux plus grands mages et savants, offrant des vues qui s'étendent sur les dimensions et les plans d'existence. Les manoirs volants, défiant les lois de la physique, permettent aux maîtres de la magie de se déplacer librement dans le ciel, explorant et gouvernant le royaume depuis les airs. Les laboratoires magiques et alchimiques, équipés des instruments les plus sophistiqués, sont des creusets d'innovation où les potions les plus puissantes sont brassées et où les enchantements les plus complexes sont tissés. Les bibliothèques, remplies de grimoires anciens et de rouleaux oubliés, deviennent des trésors de connaissance, révélant des secrets arcaniques qui n'ont pas été touchés depuis des ères. Augmente d'un niveau de magie du magistère et abaisse la classe d'armure du bastion de 1 point.

ARCANUM DE GUERRE (Ascendance/Magistère)

Classe de Dirigeants : Magistère (14), Général (14) Niveau 8
Cible : *Consolidation du savoir de magie de guerre et des tactiques arcanes*
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *37 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir) 15+, Royaume (Dans la continuité d'Arsenal des conjurateurs (7) Puissance 14+*
Jet de Construction : *Un jet de Pouvoir par le Magistère est nécessaire pour synthétiser les connaissances arcanes de guerre et les intégrer efficacement et un jet de Puissance par le Général pour les stratégies militaires du royaume.*
Impact : *Accès à des stratégies de combat avancées, augmentation de la puissance offensive et défensive*
Composantes : *Bibliothèques secrètes, salles de lecture sécurisées, archives de sortilèges de guerre, ateliers pour la création d'armes magiques, salles d'entraînement spécialisées.*

Explication/Description : L'"Arcanum of War" est une institution dédiée à la préservation et à l'étude des aspects les plus sombres et les plus puissants de la magie de guerre. Cet édifice imposant renferme des bibliothèques secrètes et des archives contenant des millénaires de savoir interdit, des connaissances arcanes qui ont façonné l'histoire des conflits à travers les âges. Les bibliothèques de l'"Arcanum of War" sont des forteresses de connaissance, gardées avec la plus haute sécurité pour protéger les secrets qu'elles contiennent. Les salles de lecture sécurisées offrent un espace où les mages et les stratèges du royaume peuvent étudier les tactiques de magie de guerre sans craindre que ces informations ne tombent entre de mauvaises mains. Au sein de ces murs, des archives détaillent des sortilèges de destruction massive, des techniques de fortification enchantée, et des méthodes d'espionnage arcanique, offrant un avantage stratégique sans précédent sur le champ de bataille. Les ateliers adjacents permettent la conception et la création d'armes magiques spécialement adaptées aux besoins des forces armées du royaume, des bâtons de commandement aux épées enchantées. Augmente de 1d6 les dégâts près du Bastion.

AUBERGES MAGIQUES (Ascendance/Conseiller)

Classe de Dirigeants : *Magister (15), Conseiller (15)* Niveau : 8
Cible : Création d'hébergements enchantés pour voyageurs de toutes origines
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Culture / Hospitalité) 13+, Royaume (<dans la continuité des « Salles du Banquet éternel » niveau 5, (Pouvoir) 13+
Jet de Construction : *Un jet de pouvoir par le magister est requis pour tisser les enchantements de manière à ce qu'ils soient accueillants pour toutes les cultures et origines Jet de Culture par le Conseiller.*
Impact : *Amélioration de l'accueil et de l'expérience des voyageurs, renforcement des liens magiques et culturels*
Composantes : *Chambres avec enchantements de confort, portails de transport, cuisines animées, salles communes d'illusion, services de sécurités magiques*.

Explication/Description : Les "Magical Inns" transforment l'expérience de l'hébergement dans le royaume, offrant aux voyageurs de toutes les terres et de toutes les régions du royaume un repos enchanteur et une hospitalité sans égale. Ces auberges ne sont pas de simples lieux de séjour ; elles sont des havres de magie et de merveille, où chaque aspect de l'expérience du visiteur est infusé d'enchantements conçus pour assurer confort, sécurité et émerveillement. Chaque chambre dans ces auberges magiques bénéficie d'enchantements personnalisés pour répondre aux besoins spécifiques de ses occupants, qu'il s'agisse de température ambiante idéale, d'une gravité ajustée pour les visiteurs d'autres mondes, ou de rêves paisibles garantis par des sorts de bien-être. Les portails de transport intégrés permettent aux hôtes d'explorer le royaume ou de revenir chez eux avec une facilité et une rapidité inégalée, faisant des "Magical Inns" des nœuds vitaux dans le réseau de voyage du monde. Les cuisines sont animées par des esprits culinaires qui préparent des festins délicieux capables de satisfaire les palais les plus exigeants ou les régimes alimentaires les plus étranges, tandis que les salles communes offrent des spectacles d'illusion pour divertir et fasciner les invités pendant leur séjour. Augmente de 1d6 les points de vie et l'or du royaume.



AUTELS DES DRAGONS (Magistère/Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (16)* Niveau 8
Cible : *Sanctuaires dédiés à la vénération et à la compréhension des dragons*
Durée de mise en œuvre : *8 tours* Coût : *80 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Lien Draconique) 14+, Royaume (Le don d'une relique pour le royaume est indispensable à cette construction. (Pouvoir / Domination) 14+ (Justice / Culte) 14+*
Jet de Construction : *Un jet réussi de Pouvoir et de Justice-1 par le Magistère est nécessaire pour harmoniser les énergies magiques avec l'essence draconique et assurer la sanctification du site.*
Impact : *Renforcement des liens avec les dragons, accès à la sagesse et au pouvoir draconiques*
Composantes : *Sanctuaires sacrés, statues et reliefs de dragons, grottes et espaces habitables, bibliothèques de connaissances draconiques, artefacts anciens.*

Explication/Description : Les "Dragon Altars" sont une manifestation physique du respect profond et de l'admiration que le royaume porte aux dragons, ces êtres majestueux et puissants qui occupent une place de choix dans la mythologie et la magie du royaume. En érigeant ces autels, le royaume cherche non seulement à honorer ces créatures légendaires mais aussi à forger des liens plus étroits avec elles, accédant à leur sagesse et à leur pouvoir.
Chaque autel est un chef-d'œuvre d'architecture et d'artisanat, décoré de statues, de reliefs et d'icônes représentant les dragons dans toute leur splendeur. Ces sites sacrés servent de points de rassemblement pour ceux qui cherchent à méditer sur la nature draconique et à se connecter spirituellement avec ces gardiens anciens.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 8

Construction préalable aux citadelles des mille armées, Si le roi, seigneur ou dirigeant souhaite pouvoir diriger et commander des armées de dragons.

BASILIQUE DE LA LUMIÈRE (Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (15)* Niveau 8
Cible : *Édification d'un lieu de culte suprême dédié à la lumière et aux divinités bienveillantes*
Durée de mise en œuvre : *10 tours* Coût : *150 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Cathédrale Céleste" niveau 7, Royaume (Justice / Harmonie Divine) 15+, Don d'une relique pour le royaume (Maitrise) 14+
.et de Construction : Nécessite un jet de Justice par le Grand Prêtre pour harmoniser la basilique avec les forces divines et sanctifier chaque composante avec la lumière céleste et un deuxième de Maitrise -2 pour les maitres d'œuvre.
Impact : Amplification du pouvoir spirituel, protection divine accrue
Composantes : Sanctuaires radiants, vitraux enchanteurs, autels divins, reliques sacrées, jardins de méditation.

Explication/Description : La "Basilica of Light" se dresse comme le phare ultime de la foi et de la spiritualité dans le royaume, un sanctuaire grandiose consacré à la célébration de la lumière et à l'adoration des divinités de la bienveillance. Poursuivant la vision divine incarnée par la "Cathédrale Céleste", cette basilique élève le dévouement et la connexion du royaume avec le divin à des sommets inégalés. Au cœur de cet édifice sacré, des sanctuaires illuminés par une lumière surnaturelle accueillent fidèles et pèlerins, offrant un espace pour la prière, la réflexion et la communion avec les forces célestes. Les vitraux, méticuleusement conçus et enchanteurs, racontent les épopées des saints et des héros divins, leurs couleurs vives baignant l'intérieur de la basilique d'une lumière éthérée.
Les autels, répartis à travers la basilique, sont dédiés aux différentes facettes du divin, chaque autel abritant des reliques sacrées dont le pouvoir est reconnu pour apporter guérison, protection et bénédiction à ceux qui cherchent l'intercession des divinités. Ces reliques, véritables trésors du royaume, sont gardées avec le plus grand soin et vénérées comme des manifestations tangibles de la présence divine. Augmente de 1 niveau le grand prêtre du royaume et augmente de 1d6 poit de vie le royaume.

BIBLIOTHÈQUES DES DIMENSIONS (Arcane/Vestiges)

Classe de Dirigeants : *Magistère (16)* Niveau 8
Cible : *Conservation et étude des savoirs issus de multiples dimensions*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *39 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Archives Élémentaires" niveau 6, Royaume (Culture / Connaissance Transdimensionnelle) 14+, Royaume (Pouvoir / Accès aux Dimensions) 15+*
Jet de Construction : *Deux jets de Pouvoir réussis successivement sont requis par le Magistère pour synchroniser les dimensions et sécuriser les connaissances transdimensionnelles.*
Impact : *Élargissement des horizons de connaissances, facilitation de l'exploration dimensionnelle*
Composantes : *Salles de lecture interdimensionnelles, archives multidimensionnelles, portails de recherche, ateliers de scribe magique, zones de confinement magique.*

Explication/Description : Les "Dimensional Libraries" incarnent l'ambition du royaume de devenir le carrefour des savoirs de l'univers, un lieu où les mystères de nombreuses dimensions se rencontrent et se dévoilent. Ces bibliothèques ne se contentent pas de rassembler des livres et des manuscrits ; elles agissent comme des portes vers des mondes inexplorés, offrant aux chercheurs et aux magiciens, sorciers, devins, Chronomanciens un accès inégalé à une diversité de connaissances et de cultures. Chaque salle de lecture est spécifiquement conçue pour accueillir des connaissances de dimensions particulières, avec des conditions environnementales et magiques adaptées pour préserver et consulter des documents qui pourraient être volatils ou incompréhensibles dans notre réalité. Des archives multidimensionnelles stockent ces savoirs précieux dans des espaces où le temps et l'espace sont soigneusement régulés pour éviter toute dégradation ou perte d'information.

CAMP DE GARDES ÉLÉMENTAIRES (Fortification/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (15) Général (14) Gardien (14)* Niveau 8
Cible : *Formation d'unités d'élite infusées d'énergies élémentaires*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *70 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Maitrise Élémentaire) 15+, Royaume (Dans la continuité d'Académie des Maîtres Niveau 6)*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Pouvoir -2 pour le magistère pour harmoniser les forces élémentaires avec les nouvelles recrues. Et un jet de Maitrise par le Gardien.*Impact : *Renforcement de l'armée avec des troupes d'infanterie et de cavalerie de niveau III*
Composantes : *Casernes d'entraînement spécialisées, zones d'expérimentation élémentaire, arsenaux enchantés, sanctuaires de lien élémentaire, champs de manœuvre.*

Explication/Description : Le "Élemental Guards' Camp" est une initiative révolutionnaire visant à exploiter la puissance des éléments pour renforcer l'armée du royaume. Ce camp unique en son genre est conçu pour former des unités d'élite capables de manier les énergies élémentaires dans le cadre de stratégies de combat innovantes, donnant naissance à des forces d'infanterie et de cavalerie d'un nouveau type III les Gardes Élémentaires de niveau III. Ces armées sont disponible dans tous les terrains, (Eau, Terre, Air et Feu) Les casernes d'entraînement du camp sont équipées pour accueillir les soldats et les cavaleries préparer aux rigueurs de l'harmonisation avec les forces élémentaires. Les instructeurs, à la fois maîtres d'armes et mages, guident les recrues à travers un programme rigoureux qui fusionne les arts martiaux traditionnels avec la maîtrise des éléments.

CITADELLE DES ÉTOILES (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Général (15), Magistère (16)* Niveau 8
Cible : *Renforcement et expansion ultime du bastion du royaume*
Durée de mise en œuvre : *8 tours* Coût : 1*00 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Puissance / Fortifications Célestes) 15+, Royaume (Pouvoir / Stratégie Défensive Avancée) 15+*
Jet de Construction : *Un jet de compétence en (Puissance / Stratégie) à -2 par le Général, assisté par un jet de Pouvoir avec les connaissances arcadiques du Magistère, est requis pour synchroniser les fortifications avec les forces célestes*.
Impact : *Abaissement de la classe d'armure du bastion de 1 points, Renforcement de la suprématie défensive terrestre et aérienne par des dégâts augmentés de 1.*
Composantes : *Extensions fortifiées, tours de surveillance astrale, barrières magiques, arsenaux célestes, portails de renforts.*

Explication/Description : La "Star Citadel" représente l'apogée de l'ingénierie défensive et magique du royaume, un monument à la résilience et à la puissance. Cette formidable citadelle est le cœur du bastion, entourée de murs impénétrables infusés d'énergie astrale, et surmontée de tours qui scrutent les cieux et les dimensions au-delà, prêtes à repousser toute menace, terrestre ou autre. Les extensions de la citadelle ont été conçues pour incorporer non seulement des fortifications physiques, mais aussi des défenses magiques avancées. Les murs et les tours de la citadelle sont renforcés avec des sorts de protection et d'alerte qui peuvent détecter et neutraliser les intrus avant qu'ils n'atteignent même les portes. Des tours de surveillance astrale équipées de télescopes enchantés et de dispositifs de détection permettent une vigilance constante contre les menaces venues d'autres mondes ou dimensions. Ces tours servent également de bastions pour les mages et les astrologues du royaume, leur offrant un lieu pour étudier les étoiles et les forces cosmiques qui peuvent être appelées à la défense du royaume.

FORGES CÉLESTES (Arcane/Fortification) Réversible

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (15) Magistère (16)* Niveau 8
Cible : *Création d'armes et d'armures supérieures enchantées*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Forge des Dragons" niveau 6, Royaume (Maitrise / Artisanat Divin) 14+, Royaume (Justice /Lutte contre le Mal) 14+*
Jet de Construction : *Un jet de compétence en Maitrise -2 par l'Exécuteur Royal et en Justice par le grand-prêtre est requis pour infuser les armes et les armures avec des enchantements divins.*
Impact : *Equipement des forces du royaume avec des armes et armures de grande puissance*
Composantes : *Ateliers divins, enclumes enchantées, salles de rituels, bibliothèques d'incantations, chambres de consécration.*

Explication/Description : La "Célestial Forge" est le pinacle de l'art divin de la forge, un lieu sacré où le métal et la magie s'unissent sous la bénédiction des forces célestes pour créer des équipements d'une puissance inégalée. Dans cette forge, les armes et les armures ne sont pas simplement fabriquées ; elles sont consacrées, devenant des instruments de justice et de protection contre les ténèbres. Au cœur de la forge, les ateliers divins sont dirigés par des maîtres forgerons qui combinent leur savoir-faire ancestral avec des incantations sacrées, infusant chaque pièce d'armement d'une essence céleste. Les enclumes enchantées et les marteaux bénis sont les outils de leur art, permettant la création d'équipements qui portent en eux la lumière des étoiles et la résilience des esprits divins. Ces forges fabriquent des armes et armures +2/3 contre les forces du mal.

CONSTRUCTIONS NIVEAU 8

JARDINS DES PACTES ANCIENS (Sanctuaire/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (15), Magistère (15)* Niveau 8
Cible : *Sanctuaires naturels où sont scellés et honorés les pactes avec des entités anciennes*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Harmonie avec l'Ancien) 15+, Royaume (Justice / Sagesse Ancestrale) 14+*
Jet de Construction : *Nécessite un jet de Justice par le Grand Prêtre et un jet de Pouvoir par le Magistère pour établir une connexion profonde avec les entités anciennes et sceller les pactes de manière sacrée.*
Impact : *Renforcement des alliances spirituelles, accès à des bénédictions et des connaissances ancestrales*
Composantes : *Autels naturels, sentiers rituels, espaces de cérémonies, zones de méditation.*

Explication/Description : Les "Ancient Pact Gardens" représentent une convergence de la nature, de la magie et de la spiritualité, où le royaume célèbre et renouvelle ses alliances avec des forces et des entités surpassant l'entendement humain. Ces jardins sacrés sont le théâtre de rituels anciens et de cérémonies de pacte, assurant que les liens forgés entre le royaume et ses alliés ancestraux restent forts et vivants. Dans ces espaces verdoyants et paisibles, des autels naturels émergent de la terre, façonnés à partir de pierres millénaires et entourés de flore qui a vu les éons passer. Ces autels servent de points focaux pour les rituels qui honorent les entités avec lesquelles le royaume a scellé des pactes, chaque autel étant dédié à une alliance spécifique. Les sentiers rituels qui serpentent à travers les jardins guident les fidèles et les pèlerins à travers un voyage de découverte spirituelle, chaque arrêt offrant une occasion de méditer sur les engagements pris et les bénédictions reçues. Ces chemins sont bordés d'artefacts imbues de pouvoir et d'histoire, témoins des engagements mutuels et des promesses éternelles. Augmente les ajustements de pouvoir et de Puissance de 1 point ainsi que de 1d6 points de vie de royaume.

L'ARÈNE DES IMMORTELS (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (16), (Gardien) (15)* Niveau 8
Cible : *Épreuve ultime pour les champions du royaume*
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Suite à "Arènes du Destin" niveau 7, Royaume (Puissance / Héritage Martial) 14+, Royaume (Culture / Légendes Vivantes) 14+*
Jet de Construction : *Un jet de compétence en Puissance / Leadership à -2 est nécessaire par le Général et un jet de Culture par le Vice-Roi ou (Gardien) pour orchestrer l'événement qui marquera une époque.*
Impact : *Ascension des dirigeants militaires et de sécurité, affirmation de la grandeur martiale du royaume*
Composantes : *Colisée monumental, arènes de combat diversifiées, salles d'honneur, autels des victoires, quartiers des champions.*

Explication/Description : "The Arena of the Immortals" se dresse comme le théâtre des plus grands exploits martiaux du royaume, un lieu où la force, le courage et la stratégie des combattants sont mis à l'épreuve dans des affrontements qui transcendent le commun. Plus qu'un simple lieu de spectacle, cette arène est un sanctuaire dédié à la gloire éternelle, où les guerriers peuvent s'élever au rang de légendes. Construite sur une échelle sans précédent, l'arène est capable d'accueillir une multitude de scénarios de combat, des duels intimes aux batailles de grande envergure impliquant des créatures et des machines de guerre. Chaque arène de combat est conçue pour tester différents aspects de la maîtrise martiale, allant de la force brute à la finesse tactique. Les salles d'honneur au sein de l'arène immortalisent les victoires et les carrières des combattants, leurs armes et armures y étant exposées comme des trophées. Ces espaces servent de source d'inspiration pour les nouveaux venus, leur rappelant les hauts faits qu'ils aspirent à accomplir. Les autels des victoires, placés à des points clés de l'arène, permettent aux guerriers de rendre hommage aux divinités ou aux esprits de guerre qui les ont guidés vers le succès. Ces autels ne sont pas seulement des lieux de dévotion, mais aussi des points de rassemblement où les énergies victorieuses sont célébrées et renforcées. Permet l'augmentation d'un niveau pour : Le vice-Roi, l'exécuteur Royal, le Général et le Gardien du royaume. Permet aussi un gain de +1d6 points de vie et d'or au royaume.

MÉNAGERIE PLANÉTAIRE (Fortification/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Magistère (15)* Niveau 8
Cible : *Établissement d'une force aérienne composée de créatures volantes exotiques et puissantes*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *65 po*
Condition de mise en œuvre : Suite à "Écuries des Griffons" niveau 7, Royaume (Vitalité / Diversité Biologique) 13+, Royaume (Maîtrise / des Cieux) 14+
Jet de Construction : *Un jet de compétence en Culture / Connaissance des Créatures et un jet de Pouvoir et de Maitrise est nécessaire par le Magistère pour assurer l'harmonie entre les créatures et leur intégration réussie dans les forces du royaume.*
Impact : *Formation d'armées volantes de type III, expansion des capacités offensives et défensives aériennes*
Composantes : *Habitats spécialisés, zones d'entraînement aérien, incubateurs de créatures, ateliers d'équipement volant, sanctuaires de liaison avec les créatures.*

Explication/Description : La "Planetary Menagerie" représente une avancée remarquable dans l'art de la guerre aérienne, un lieu où la diversité des créatures du royaume et au-delà est embrassée pour créer une force inégalée dans les cieux. Cette ménagerie élémentaire n'est pas seulement un parc d'exposition de créatures volantes ; c'est un centre de formation et de liaison où des liens sont tissés entre les guerriers du royaume et leurs compagnons aériens. Au sein de cette installation, des habitats spécialisés ont été conçus pour accueillir une vaste gamme de créatures volantes, des griffons majestueux aux élémentaires les plus grands, en passant par d'autres bêtes ailées issues des enfers ou de différentes dimensions. Ces espaces reproduisent fidèlement les environnements naturels des créatures, assurant leur bien-être et facilitant leur acclimatation au service du royaume. Augmente les points de vie du royaume de 1d6.

PANTHÉON DES HÉROS (Ascendance/Grand Prêtre)

Classe de Dirigeants : Grand Prêtre (16) Conseiller (15) Vice-roi (15) Niveau 8
Cible : Érection de temples majestueux en hommage aux champions éternels du royaume
Durée de mise en œuvre : *2 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Hommage aux Valeureux) 14+, Royaume (Maitrise / Architecture Monumentale) 14+*
Jet de Construction : *Un jet de compétence en Justice et en Maitrise est requis par le Grand Prêtre pour capturer l'essence véritable des héros et la transmettre à travers les structures sacrées.*
Impact : *Renforcement du moral des armées, inspiration pour les générations futures*
Composantes : *Temples monumentaux, statues colossales, autels dédiés, archives des exploits, jardins commémoratifs.*

Explication/Description : Le "Pantheon of Heroes" se dresse comme un testament impérissable à la bravoure, à la force et au sacrifice des champions du royaume. Ce n'est pas seulement un lieu de vénération ; c'est un monument vivant qui raconte les histoires des héros, passés et présents, à travers des sculptures gigantesques et des édifices d'une splendeur sans égale. Au cœur de ces temples, des statues géantes en pierre et en bronze capturent l'essence de chaque héros, immortalisées dans des poses de triomphe et de pouvoir. Ces figures colossales, œuvres d'artisans et d'artistes renommés, dominent le paysage, rappelant à tous les citoyens du royaume la grandeur et la force que peut atteindre un individu dédié à la cause du bien. Chaque autel dédié au sein du panthéon sert de point de focalisation pour la méditation et le souvenir, offrant un espace pour réfléchir aux valeurs et aux vertus incarnées par les héros représentés. Les archives des exploits, accessibles à tous, conservent les récits détaillés de leurs batailles, de leurs stratégies et de leurs sacrifices, servant de source d'inspiration pour les stratèges, les soldats et les citoyens. Ajoute un bonus de +1 au toucher +1 au dégât de toutes les armées du royaume tant que ses colosses de pierre sont intacts ainsi qu'1d6 point de vie pour le royaume.

PORTS DES MARCHANDS LOINTAINS (Ressource/Guilde)

Classe de Dirigeants : Trésorier (16), Conseiller (16) Niveau 8
Cible : Développement des ports pour favoriser le commerce avec des contrées éloignées
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *55 po*
Condition de mise en œuvre : *Après les "Port de Marchandise" niveau 3, Royaume (Maitrise / Expansion du Commerce) 15+*
Jet de Construction : *Le Trésorier doit réussir un jet de compétence en Maitrise pour optimiser l'aménagement portuaire et maximiser l'efficacité commerciale.*
Impact : *Accroissement du commerce et de l'échange culturel*
Composantes : *Quais renforcés, vastes entrepôts, aires de marché, hébergements pour les marchands, bureaux des percepteurs.*

Explication/Description : Les "Ports des Marchands Lointains" marquent une nouvelle ère d'ouverture et de prospérité pour le royaume, établissant des liaisons maritimes avec des terres au-delà des mers connues. Ces ports ne sont pas de simples lieux d'ancrage ; ils sont le cœur d'un réseau d'échanges où se croisent les produits, les idées et les récits de terres lointaines. Les quais de ces ports ont été élargis et solidifiés pour accueillir une diversité accrue de navires, des modestes bateaux de pêche aux grandes galères marchandes chargées de

richesses inestimables. Cette expansion permet un déchargement et un chargement plus efficace des marchandises, stimulant ainsi le commerce.
Des entrepôts spacieux ont été construits pour stocker les trésors apportés par les marchands : épices rares, tissus précieux, métaux et pierres précieuses. Ces provisions, gardées en sécurité, attendent les marchés où elles trouveront acheteurs et admirateurs. Augmente de 1d6 les pièces d'or du royaume.

SPHÈRES D'HARMONIE (Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : Grand Prêtre (16) Niveau 8
Cible : Création d'espaces sacrés amplifiant la sérénité et la magie bénéfique
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *40 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Concorde Magique) 14+, Royaume (Justice / Sagesse Spirituelle) 15+*
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre doit réussir un jet de compétence en Justice / Spiritualité et Pouvoir pour harmoniser parfaitement les énergies magiques et spirituelles du site.*
Impact : *Renforcement de la paix intérieure et de la puissance magique positive*
Composantes : Sanctuaires paisibles, jardins enchantés, autels de méditation, fontaines d'énergie, cercles de pierres magiques.

Explication/Description : Les "Sphères of Harmony" sont des havres de paix et de puissance, des lieux bénis où le tissu même de la réalité est tissé d'équilibre et de bien-être. Ces espaces sacrés sont conçus pour résonner avec les forces les plus pures de la nature et les plus apaisantes de la magie, créant des zones où la sérénité et la magie bénéfique se multiplient et se diffusent. Au cœur de ces sphères, des sanctuaires paisibles offrent un refuge loin des tumultes du monde extérieur, des lieux où les fidèles et les chercheurs de paix peuvent se recueillir et se reconnecter avec leur essence spirituelle. Chaque sanctuaire est un joyau d'architecture et de magie, conçu pour canaliser les énergies harmonieuses du cosmos.

SERVITEURS-GRANDS MAÎTRES (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Trésorier (14) Conseiller (15)* Niveau 8
Cible : *Élévation des serviteurs les plus compétents à des rangs de grands* maîtres *dans leurs domaines respectifs*
Durée de mise en œuvre : *Continu* Coût : *45 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise / Expertise Suprême) 15+, Royaume (Puissance / Leadership Inspirant) 15+*
Jet de Construction : *Le Trésorier doit réussir deux jets de compétence en Maitrise pour intégrer efficacement les enseignements avancés et les principes de leadership inspirant dans les programmes de formation des serviteurs.*
Impact : *Augmentation significative des compétences et de l'efficacité dans la gestion du royaume*
Composantes : *Programmes d'enseignement avancé, ateliers de maître, séminaires de leadership, retraites de perfectionnement, cérémonies de reconnaissance.*

Explication/Description : Les "Servants-Grand Masters" incarnent l'apogée de l'excellence dans le royaume, une initiative visant à honorer et à élever ceux qui ont démontré une compétence et un dévouement exceptionnels. En reconnaissant leurs contributions et en leur fournissant des moyens supplémentaires pour affiner leurs talents, le royaume assure une amélioration continue de ses services et de son administration. Au sein de cette élite, des programmes d'enseignement avancé sont conçus pour chaque domaine d'expertise, allant de l'artisanat à la stratégie, en passant par la magie et le clergé. Ces programmes sont dirigés par des maîtres reconnus, qui partagent leur savoir profond et leurs secrets de métier, propulsant les serviteurs vers de nouveaux sommets de maîtrise. Les ateliers de maître offrent des espaces où pratique et théorie se rencontrent, permettant aux serviteurs de peaufiner leurs compétences dans un environnement stimulant et exigeant. Ces ateliers sont l'occasion d'expérimenter, d'innover et de transcender les limites traditionnelles de leur art ou de leur fonction. Des séminaires de leadership sont organisés pour cultiver les qualités nécessaires à guider et à inspirer les autres.



CITÉ CELESTE

CONSTRUCTIONS DE NIVEAU 9

ACROPOLE DES IMMORTELS (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (16)* Niveau 9
Cible : *Construction d'un sanctuaire divin pour honorer et héberger les champions légendaires* Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Prérequis "Panthéon des Héros » (Puissance / Légendes Vivantes) 16+, Royaume (Justice /Faveur Divine) 16+*
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre doit conjointement réussir un jet de compétence en Justice et Puissance pour sanctifier l'acropole et attirer la faveur divine*.
Impact : *Renforcement de la connexion entre le royaume et le divin, inspiration pour les héros*
Composantes : *Temple majestueux, statues divines, autels de prière, salles de méditation, archives célestes.*

Explication/Description : L'"Acropolis of the Immortals" est un monument à la gloire éternelle, une structure sacrée érigée pour rendre hommage aux plus grands champions du royaume, ceux dont les exploits transcendent le temps et l'espace. Plus qu'un simple temple, c'est un point de rencontre entre le céleste et le terrestre, où les héros de légende continuent de guider et d'inspirer les mortels. Ce sanctuaire divin est couronné par un temple majestueux, dont les colonnades et les fresques narratives racontent les épopées des champions immortels. Chaque élément architectural est conçu pour refléter la grandeur des divinités et des héros vénérés en son sein, créant un espace où le sacré est palpable. Les statues divines qui jalonnent l'acropole ne sont pas de simples représentations ; elles sont imbues de magie, capturant l'essence des immortels qu'elles commémorent. Ces statues servent de liens directs avec le divin, permettant aux fidèles de ressentir la présence et le pouvoir des champions et des dieux. Augmente de 2d6 les points de vie du royaume.

ARCANES SUPRÊMES (Arcane)

Classe de Dirigeants : Magistère (18) Niveau 9
Cible : Création de bibliothèques avancées pour la préservation et l'étude des magies les plus puissantes
Durée de mise en œuvre : *4 Tours* Coût : *45 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Savoir Arcanique Ultime) 16+, Royaume (Maitrise / Protection des Connaissances) 15+*
Jet de Construction : *Le Magistère doit réussir deux jets de compétence en Pouvoir à -2 / Connaissance Arcanique pour sécuriser et sanctifier les arcanes suprêmes.*
Impact : *Approfondissement des connaissances magiques, renforcement des capacités défensives et offensives du royaume*
Composantes : *Salles de lecture sécurisées, archives magiques, ateliers d'enchanteurs, laboratoires d'alchimie, sanctuaires de méditation*.

Explication/Description : Les "Supreme Arcanes" représentent le sommet de la quête de connaissance magique du royaume, une série de bibliothèques fortifiées où résident les secrets des arcanes les plus anciens et les sorts les plus puissants. Ces centres de savoir ne sont pas seulement des réceptacles de parchemins et de livres ; ils sont les gardiens des mystères de l'univers, dédiés à l'avancement et à la protection de la magie dans sa forme la plus élevée. Chaque salle de lecture est conçue pour offrir un environnement propice à l'étude approfondie des sortilèges,

CONSTRUCTIONS NIVEAU 9

Avec des mesures de sécurité rigoureuses pour protéger les connaissances contre ceux qui chercheraient à les exploiter à des fins néfastes. Les archives magiques contiennent des documents uniques, des grimoires ancestraux et des artefacts enchantés, chacun catalogué et préservé avec le plus grand soin. Augmente les dégâts de toutes les armées de 2d6.

ARCHE DES ALLIANCES (Fortification/Vestige)

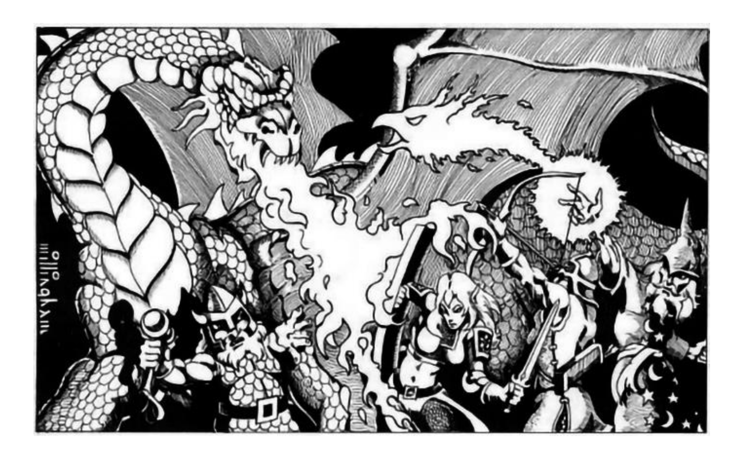
Classe de Dirigeants : *Grand Diplomate (17), Conseiller (17)* Niveau 9
Cible : *Consolidation des accords diplomatiques et militaires à travers un monument symbolique*
Durée de mise en œuvre : *5 Tours* Coût : *70 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Diplomatie Fortifiée) 15+, Royaume (Puissance / Cohésion des Alliances) 16+*
Jet de Construction : *Le Grand Diplomate doit réussir un jet de compétence en Culture -3 et Puissance pour assurer la solidité et la symbolique des alliances.*
Impact : *Renforcement des liens avec les alliés, promotion de la paix et de la coopération*
Composantes : *Monument imposant, plaques commémoratives, jardins de la paix, salles de traités, espace pour cérémonies d'alliance.*

Explication/Description : L'"Arch of Alliances" se dresse comme un phare de l'unité et de l'engagement mutuel, un monument majestueux dédié à la célébration et à la pérennisation des pactes conclus entre le royaume et ses alliés. Plus qu'une simple structure, c'est le symbole tangible des lois et des liens tissés à travers la diplomatie et le respect mutuel, un rappel constant de la force que l'union apporte. Ce monument impressionnant est gravé de plaques commémoratives portant les noms des races et des royaumes alliés, chaque plaque racontant l'histoire d'un pacte, d'une entente ou d'une victoire partagée. Ces inscriptions servent non seulement de reconnaissance mais aussi d'invitation à maintenir les engagements pris. Abaisse de deux points les chances de sauvegarde « Invasion ou Guerre ».

BASTION DES ANCIENS DRAGONS (Sanctuaire/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Général (17) Magistère (16)* Niveau 9
Cible : *Création d'une alliance stratégique avec les dragons anciens pour la formation d'armée volante de type IV.*
Durée de mise en œuvre : *9 tours* Coût : *100 po*
Condition de mise en œuvre : *En parallèle avec la "Citadelle des Mille Armées", Don d'une relique du royaume au dragons pré requis : « Ménagerie planaire » et « Autel des Dragons »'Niveau 8 (Pouvoir) 16+*
Jet de Construction : *Le Magistère doit réussir un jet de compétence en Pouvoir à -4 pour solidifier l'alliance avec les dragons et assurer la loyauté des créatures.*
Impact : Formation d'une force de frappe aérienne dévastatrice, renforcement de la défense du royaume
Composantes : *Forteresse draconique, sanctuaires de pacte, aires d'atterrissage et de repos, arsenaux spécialisés, tours de commandement.*

Explication/Description : Le "Bastion of Ancient Dragons" est une forteresse monumentale érigée non seulement comme une demeure pour les dragons anciens mais aussi comme un symbole de l'alliance sacrée entre le royaume et ces créatures majestueuses. Ce bastion sert de lieu de rencontre, de repos et de préparation pour les dragons qui choisissent de s'allier au royaume, offrant une force militaire aérienne sans égal. La structure même du bastion est conçue pour accueillir ces êtres puissants, avec des aires d'atterrissage vastes et des sanctuaires où les dragons peuvent se reposer, se restaurer et soigner leurs blessures. Chaque aspect de la forteresse est pensé pour honorer les dragons et faciliter leur séjour, renforçant le lien entre eux et le royaume. Les sanctuaires de pacte au sein du bastion sont des lieux où les accords entre les dirigeants du royaume et les dragons sont scellés. Ces espaces sacrés facilitent la communication et la compréhension mutuelle, établissant des bases solides pour une coopération bénéfique à long terme. Les arsenaux spécialisés fournissent aux dragons et à leurs alliés humains des armements et des protections magiques adaptés aux spécificités du combat aérien. Ces équipements sont conçus en collaboration avec des maîtres artisans et des enchanteurs pour maximiser l'efficacité en bataille. Les tours de commandement permettent une coordination et une stratégie efficaces lors des déploiements militaires impliquant les dragons.



CITADELLE DES MILLE ARMÉES (Fortification)

Classe de Dirigeants : *Général (17), Gardien (16)* Niveau 9
Cible : *Établissement d'un centre de commandement et de formation pour une force militaire massive*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *150 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Don d'une relique au royaume) Construction pré Requise : « Attelage Hétéroclite » niveau 7, « Camps des Gardes Élémentaires » Niveau 8 Puissance 16+ Maitrise 16+*
Jet de Construction : *Le Général doit réussir deux jets de compétence en Puissance / Militaire - 2 pour optimiser la planification et la mise en œuvre de la structure défensive et stratégique.*
Impact : *Augmentation de la capacité de mobilisation et d'entraînement des forces armées et création d'armée de type IV.*
Composantes : *Casernes expansives, terrains d'entraînement, arsenaux, salles de stratégie, zones de simulation de bataille.*

Explication/Description : La "Citadel of the Thousand Armies" est un monument à la puissance militaire du royaume, une forteresse imposante dédiée à la préparation et à la préservation de la sécurité à travers la force des armes. Ce complexe colossal ne se contente pas d'héberger des troupes ; il sert de creuset où les soldats sont forgés dans le feu de l'entraînement rigoureux et où les stratégies de bataille sont affinées jusqu'à la perfection. Les casernes expansives de la citadelle peuvent loger une multitude de soldats, offrant des installations de vie de haute qualité pour garantir que les troupes restent en état de préparation optimale. Ces vastes quartiers sont conçus pour accueillir des unités de différentes spécialisations, de l'infanterie lourde aux archers, en passant par la cavalerie et les mages de bataille. Les terrains d'entraînement, équipés pour une variété de disciplines militaires, permettent aux troupes de pratiquer et de maîtriser les arts de la guerre dans des conditions variées. Des simulations de bataille, utilisant à la fois des techniques traditionnelles et des magies de simulation, fournissent une expérience précieuse dans la gestion des conflits sous pression réelle. Ce bâtiment permet la création d'infanterie, de cavalerie et d'artillerie d'élite de Type IV. Si le royaume veut pouvoir posséder des armées volantes type IV, elle doit construire en parallèle le « Bastion des Anciens Dragons »

COLOSSE DE LA GARDE ULTIME (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : Gardien (18), Magistère (18) Niveau 9
Cible : Activation d'une entité protectrice monumentale pour la sauvegarde suprême du royaume
Durée de mise en œuvre : *5 tours* Coût : *60 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Défense Magique Avancée) 310+, Royaume Pré (Requis : « Forge Céleste » niveau 8
Jet de Construction : *Le Gardien et le magistère doivent réussir deux jets de compétence d'abord en Maitrise puis en Pouvoir pour activer et synchroniser les cœurs magiques avec la structure titanesque.*
Impact : *Renforcement significatif de la défense du royaume, présence dissuasive contre toute agression*
Composantes : *Structure titanesque en pierre et métaux enchantés, cœurs magiques, ateliers d'enchanteurs, systèmes de commandement à distance.*

Explication/Description : Le "Colossus of the Ultimate Guard" se dresse comme une sentinelle inébranlable au service du royaume, une statue animée de proportions titanesques conçue pour être le gardien suprême des terres et du peuple. Cette merveille d'ingénierie magique et mécanique combine l'art ancestral des golems avec les plus récents progrès en magie de guerre et en enchantement, créant ainsi une force de défense sans pareil. Construit à partir d'une alliance de

pierre incassable et de métaux enchantés, le Colosse incarne la résilience et la puissance. Son cœur, un assemblage complexe de cristaux magiques et de runes de puissance, est la clé de son animation et de ses capacités défensives. Ces cœurs magiques, imbriqués dans la structure même du Colosse, lui confèrent non seulement la vie mais aussi une intelligence rudimentaire nécessaire à l'exécution de ses fonctions protectrices. Les ateliers d'enchanteurs situés dans les profondeurs de la citadelle sont les lieux de naissance de ces cœurs magiques. Ici, les plus grands magiciens du royaume unissent leurs forces pour imbuer le Colosse de la magie nécessaire à sa mission protectrice. Chaque sortilège, chaque enchantement est conçu pour optimiser la force, la résilience et la capacité du Colosse à détecter et à neutraliser les menaces. Les systèmes de commandement à distance permettent aux mages et aux stratèges militaires de diriger le Colosse depuis un lieu sécurisé, utilisant des interfaces magiques pour communiquer leurs ordres. Ces systèmes garantissent que le Colosse peut être déployé avec précision là où sa présence est la plus nécessaire, que ce soit pour dissuader une armée ennemie ou pour intervenir dans des situations de crise où la force brute est requise. Augmente les dégâts du bastion de 2d6.

FORGE STELLAIRE (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Exécuteur Royal (18)* Niveau 9
Cible : *Établissement de forges spécialisées pour la production d'armes et d'armures de niveau supérieur*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *80 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Maitrise / Artisanat Supérieur) 16+, Royaume (Requis Forge Céleste niveau 8 et Bastion des Anciens Dragons Niveau 9) Pouvoir 16+*
Jet de Construction : *L'Exécuteur Royal doit réussir un jet de compétence en Maitrise / Connaissance et le magistère deux fois en Pouvoir pour maximiser la qualité des armures et armes produites.*
Impact : *Amélioration considérable de l'équipement militaire, renforcement de la capacité de combat contre les forces maléfiques*
Composantes : *Ateliers de forge magique, enclumes enchantées, chambres de rituels d'infusion, réserves de métaux rares, salles d'essai.*

Explication/Description : La "Stellar Forge" est une merveille d'ingéniosité et de puissance, un complexe où le feu des étoiles et la magie s'unissent pour créer des équipements de guerre sans égal. Inspirée par l'ancienne sagesse et la force des étoiles, cette forge produit des armes et des armures capables de défaire les plus sombres adversaires, infusées avec des pouvoirs qui les rendent particulièrement efficaces contre les forces du mal, Elles permettent de forger des armes +3/+4 contre le mal ou +3/+6 contre les créatures de feu et des armures +3. Au cœur de la forge, des ateliers magiques équipés d'enclumes enchantées et de fourneaux alimentés par le feu stellaire permettent aux maîtres forgerons et enchanteurs de travailler les métaux les plus résistants et les plus rares. Ces matériaux, une fois transformés, héritent de propriétés arcaniques et de résistances exceptionnelles, rendant chaque pièce unique en son genre. Les chambres de rituels d'infusion sont des espaces sacrés où chaque arme et chaque armure est consacrée à travers d'antiques cérémonies, leur conférant des bonus significatifs contre les ennemis du royaume. Ces rites, souvent conduits avec l'assistance de créatures alliés, garantissent que chaque équipement est un véritable instrument de justice. Les réserves de métaux rares, collectées à travers le royaume et au-delà, fournissent les matériaux essentiels pour la création de ces artefacts de guerre. Métaux imprégnés de magie, cristaux stellaires, et autres éléments exotiques sont soigneusement stockés et catalogués, prêts à être forgés en armes et armures d'exception.

FORTERESSE PLANÉTAIRE (Fortification/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Roi (18) Général (17) Magistère (17*) Niveau 9
Cible : *Expansion du bastion du royaume à travers les dimensions, assurant une défense interplanétaire*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *130 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Maîtrise / Portails) 16+, Royaume (Puissance / Stratégie Dimensionnelle) 16+
Jet de Construction : *Le Roi et le Magistère doivent collaborer pour réussir un jet de compétence en Pouvoir / Connaissance (Arcane) pour assurer la stabilité et l'efficacité du portail dimensionnel. Et un jet en Maitrise et Culture pour construire des infrastructures associées*
Impact : *Élargissement de l'influence et de la protection du royaume à un autre plan d'existence, amélioration significative de la défense globale*
Composantes : *Portail dimensionnel, structures de commandement adaptées, tours de guet interdimensionnelles, arsenaux amplifiés, salles d'entraînement pour combats planaires.*

Explication/Description : La "Planetary Fortress" est une prouesse architecturale et magique, marquant l'apogée de la puissance et de l'influence du royaume à travers les dimensions. Cette forteresse transcende les limites physiques et spatiales, s'ancrant dans le tissu même de la réalité pour étendre le bastion du royaume dans un espace planaire alternatif. Au cœur de cette expansion dimensionnelle se trouve un portail magique massif, capable de relier le royaume à sa forteresse planétaire. Ce portail n'est pas seulement un passage ; c'est une arche sophistiquée, renforcée par des enchantements de protection et de dissimulation, assurant une transition sûre et indétectable entre les mondes. Les structures de commandement au sein de la forteresse sont spécialement conçues pour la coordination et le contrôle des opérations dans des conditions planaires variées. Équipées des technologies et des magies les plus avancées, ces installations permettent une gestion efficace des ressources, des troupes et des stratégies de défense adaptées aux défis uniques de l'environnement planaire. Augmente d'1d6 l'élément terre du royaume jusqu'à un maximum de 24. et la classe d'armure est diminuée d'un point.

JARDIN DES ÉONS (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (16)* Niveau 9
Cible : *Création d'un espace pur et spirituel contenant la diversité botanique de plusieurs mondes*
Durée de mise en œuvre : *3 tours* Coût : *55 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture Botanique) 16+*
Union « Arboretum des Mondes et Jardins des Pactes Anciens Niveau 8
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre doit réussir un jet de compétence en Justice / Religion et en Vitalité / Nature -3 pour harmoniser les énergies mystiques avec la biodiversité des différentes dimensions.*
Impact : *Enrichissement des formes vivantes du royaume, amélioration des connaissances et des pratiques agricoles.*
Composantes : *Serres multidimensionnelles, sanctuaires naturels, laboratoires d'alchimie végétale, bibliothèques de botanique, espaces de méditation*.

Explication/Description : Le "Garden of the Eons" est une merveille de la nature et de la magie, un lieu où le temps et l'espace convergent pour offrir un sanctuaire aux formes vivantes de l'univers. Sous la garde vigilante des druides et des clercs, ce jardin n'est pas seulement un lieu de beauté et de paix ; c'est aussi un centre de savoir et de conservation où les plantes de tous les continents et époques sont cultivées, étudiées et protégées. Les serres multidimensionnelles sont le cœur de ce jardin, utilisant des magies avancées pour recréer les conditions climatiques et environnementales de différents mondes et époques. Cela permet de cultiver des espèces végétales qui ne pourraient autrement pas survivre dans le climat du royaume, offrant un habitat pour une diversité incroyable de flore. Les sanctuaires naturels dispersés à travers le jardin sont des espaces sacrés, consacrés à la contemplation et à l'interaction spirituelle avec le monde naturel. Ces lieux encouragent la réflexion et la connexion avec les forces vitales de la nature, renforçant le lien entre les visiteurs et le divin. Augmente de 2d6 les points de vie du royaume et augmente les chances de sauvegarde des épidémies de 2 points.



OSSUAIRE DES TITANS (Vestige/Arcane)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (16) Magistère (16)* Niveau 9
Cible : *Création d'un sanctuaire dédié à la puissance et au mystère des anciens titans pour la communauté des sorciers et nécromanciens*
Durée de mise en œuvre : *10 tours* Coût : *180 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture / Connaissance des Anciens) 16+, Royaume (Don d'une relique au royaume) (Pouvoir) 16+*

Jet de Construction : *Le Grand Prêtre et le Magister doivent réussir deux jets de compétence en Pouvoir / Arcane avec un malus de -4 pour canaliser les énergies anciennes et réussir un jet de Culture afin d'établir un lien spirituel avec les titans.*
Impact : *Renforcement des capacités nécromantiques du royaume, honneur rendu aux puissances anciennes*
Composantes : *Cryptes sacrées, autels des titans, laboratoires de nécromancie, bibliothèques occultes, espaces rituels.*

Explication/Description : L'"Ossuary of the Titans" se dresse comme un monument à la grandeur oubliée, un temple où les voiles entre les mondes s'amincissent pour révéler la puissance éternelle des titans antiques. Ce lieu sacré est non seulement une nécropole (réservé au royaume d'alignement mauvais) pour les restes de ces êtres surpuissants mais aussi un centre de pouvoir pour ceux qui pratiquent les arts sombres, offrant un lien direct avec les mystères de la vie, de la mort et de l'au-delà. Les cryptes sacrées abritent les reliques et les ossements des titans, arrangés dans des configurations rituelles qui amplifient les énergies nécromantiques. Ces reliques sont à la fois des objets de vénération et des catalyseurs de puissance, permettant aux praticiens des arts sombres de puiser dans les anciennes forces qui sommeillent en ces lieux. Les autels des titans sont des points focaux de pouvoir, où sorciers et nécromanciens peuvent communiquer avec les esprits des titans et offrir leurs hommages. Chaque autel est dédié à un titan spécifique, et les rituels effectués en ces lieux peuvent débloquer des secrets anciens et des capacités longtemps oubliées. Augmente le Pouvoir et la Puissance de 1 point et les points de vie du royaume de 1d6.
Les Titans : Bien que les dieux se soient avérés incapables de tuer leurs géniteurs et génitrices, les titans, ils réussirent à les tailler en pièces, à les emprisonner, à soumettre leur forme ou à enfermer leurs corps ensanglantés dans les eaux les plus profondes des mondes de Donjons & Dragons. Toutefois, la défaite virtuelle des titans n'a que peu empêché les races qu'ils ont enfantées de chercher à contrôler le monde. Les 12 titans sont :

1. Cheum (CHEURN), du Fléau, la Maladie et la Pestilence Ultimes
2. Gaurak (GORAK), le Glouton, le Vorace
3. Golthaihn (GOL-té-ne), le Sans-Visage
4. Golthagga (gol-TAH-ga), de la Forge, le Déformeur
5. Gormoth (GOR-mote), Le Seigneur Convulsif
6. Goulabehn (gou-LAH-bène), Dame des Vents
7. Hrinrouk (he-RIN-rouk), le Chasseur
8. Kadoum (KAH-doum), le briseur de Montagnes, Celui qui saigne
9. Lethine (lé-TINE), Dame des Tempêtes, l'indomptée
10. Mesos (ME-zos), Père de la Sorcellerie, le parcellé
11. Mormo (MOR-mo), Mère des Serpents, Reine des Sorcières
12. Thoulkas (toul-KHAS), Père du Feu, Dieu de Fer



PANTHÉON DIVIN (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (17)* Niveau 9
Cible : *Érection d'un temple majestueux dédié au culte des divinités du royaume, servant de centre spirituel*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *100 po*
Condition de mise en œuvre : Royaume (Justice /Dévotion Divine) 17+, Royaume
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre doit réussir deux jets de compétence en Justice / Religion avec un malus de -4 pour sanctifier le temple et invoquer la bénédiction des divinités.*
Impact : *Renforcement de la ferveur religieuse, accroissement de la protection divine sur le royaume*
Composantes : *Sanctuaires dédiés à chaque divinité, autels pour offrandes et prières, espaces de méditation, salles de rituels, archives sacrées*.

Explication/Description : Le "Divine Pantheon" se dresse comme une manifestation terrestre de la splendeur céleste, un lieu où le voile entre le monde matériel et le domaine divin s'amincit. Ce complexe religieux grandiose est non seulement un lieu de culte mais aussi un centre de pouvoir spirituel, où les fidèles peuvent se connecter avec les divinités qui veillent sur le royaume. À l'intérieur du Panthéon, des sanctuaires individuels dédiés à chaque divinité offrent un espace pour l'adoration personnelle et les offrandes. Chaque sanctuaire est conçu selon les caractéristiques et les préférences de la divinité à laquelle il est dédié, créant une expérience de prière intime et profondément personnelle pour les fidèles.
Les autels, répartis à travers le Panthéon, sont des lieux de convergence pour les énergies spirituelles, où les prières et les offrandes sont présentées aux divinités. Ces rituels renforcent les liens entre le royaume et le panthéon divin, attirant les bénédictions et la protection des dieux. Augmente la Justice et la Culture de 1 Point et les points de vie du royaume de 1d6.

PORTE DE L'ORACLE (Sanctuaire/Arcane/Élémentaire)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (18) Magistère (18)* Niveau 9
Cible : *Construction d'un temple monumental servant de portail interdimensionnel faisant fonction d'oracle et abritant d'un élémentaire de Temps.*
Durée de mise en œuvre : *4 tours* Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Alignement avec les Forces Cosmiques) 16+, Justice (Accès aux Énergies divines Temporelles) 16+*
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre et le Magistère doivent collaborer pour réussir un jet de compétence en Pouvoir et Justice avec un malus de -4 afin d'activer et de sanctifier le portail interdimensionnel*.
Impact : *Facilitation de la divination et du voyage entre mondes, renforcement de la connexion spirituelle et cosmique*
Composantes : *Structure cubique en pierres ancestrales, autel bleu central, chambres de méditation, salle du portail, archives cosmiques*.
Explication/Description : Le "Star Gate" est un édifice mystique d'une majesté inégalée, un temple aux formes cubiques érigé en hommage à l'élémentaire du temps. Ce monument n'est pas seulement une merveille architecturale ; il est un nexus de pouvoir où le tissu de la réalité peut être plié, permettant des actes de divination profonde et des voyages à travers les étoiles. Au cœur de ce temple se trouve l'autel central, un point de focalisation pour les énergies cosmiques et temporelles. C'est ici que le Grand Prêtre et les élus de l'oracle peuvent interagir avec l'essence même du temps, recevant des visions de futurs possibles et guidant le royaume avec une sagesse préservée des éons. La salle du portail, au sein du temple, abrite le portail monumental lui-même. Clos pour la plupart, ce portail ne s'ouvre que lors de conjonctions astrales rares ou par la volonté explicite de l'élémentaire du temps, révélant un passage à travers lequel les élus peuvent voyager instantanément entre les mondes, explorant des dimensions lointaines et ramenant avec eux la connaissance et les avertissements nécessaires pour guider le royaume.

SALLE DE PUISSANCE DIVINE (Sanctuaire) Réversible

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (18)* Niveau 9
Cible : *Création d'un sanctuaire centralisé pour la concentration et la distribution de l'énergie spirituelle (Divine ou Infernale)*
Durée de mise en œuvre : *8 tours* Coût : *140 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Justice / Harmonie Spirituelle) 16+, Royaume (Requis : « Sphère d'Harmonie » Niveau 8 Maitrise 16+*
Jet de Construction : *Le Grand Prêtre doit réussir deux jets de Justice / Compétence en Religion avec un malus de -4 pour activer correctement le trône au centre de la canalisation et synchroniser les cellules d'énergie.*
Impact : *Renforcement des capacités rituelles et de communication entre les clercs, surveillance spirituelle du royaume*
Composantes : *Structure sphérique en matériaux sacrés, cellules de concentration d'énergie, trône central de canalisation, systèmes de distribution d'énergie.*

Explication/Description : La "Divine Power Chamber" est un édifice d'une importance capitale au sein du Bastion, un lieu où la foi et la dévotion se transforment en une force tangible. Cette salle sphérique, aux parois ornées de cellules hexagonales semblables à un nid d'abeilles, sert de réceptacle à l'énergie spirituelle des prières des fidèles du royaume. Lorsqu'un individu prie, son âme se manifeste visuellement dans l'une des cellules, et l'énergie de sa foi est capturée et concentrée au sein de cette enceinte sacrée. Cette accumulation d'énergie spirituelle peut ensuite être redistribuée selon les besoins du Grand Prêtre et de ses clercs, servant de puissant catalyseur pour les rituels et les cérémonies religieuses. Le trône flottant au centre de la salle agit comme un point focal pour le flux d'énergie, canalisant et amplifiant les forces recueillies vers le Grand Prêtre ou tout autre destinataire désigné. Ce trône n'est pas seulement un symbole de pouvoir spirituel ; c'est un outil divin qui permet une manipulation précise et efficace des énergies concentrées. En outre, la Salle de Puissance Divine offre une plateforme de communication instantanée entre tous les prêtres du royaume. Grâce à cette connexion partagée, les informations peuvent être rapidement transmises à travers le royaume, permettant une réaction coordonnée face aux événements et aux crises, qu'ils soient d'ordre spirituel, social ou politique. Augmente de 1 point la Maitrise et la vitalité et de 2 niveaux le Grand-prêtre plus 1d6 point de vie pour le royaume.

SANCTUAIRE DU PHÉNIX (Sanctuaire)

Classe de Dirigeants : Grand Prêtre (18) Niveau 9
Cible : *Établissement d'un temple pour la résurrection et la régénération des héros défunts du royaume*
Durée de mise en œuvre : *6 tours* Coût : *150 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Vitalité / Vie et Mort) 17+, Royaume (Justice / Alignement avec la Force du Phénix) 17+*
Jet de Construction : *Un Grand Prêtre doit réussir deux jets de compétence en Justice à -4 pour harmoniser le sanctuaire avec la force vitale du Phénix, permettant ainsi les rituels de résurrection.*
Impact : *Possibilité de retour à la vie pour les héros (Leaders) tombés, renforcement du moral et de la détermination du royaume*
Composantes : *Autel du phénix, salles de rituels de résurrection, bassins de purification, jardins de renaissance, archives des âmes.*

Explication/Description : Le "Phoenix Sanctuary" est une construction sacrée d'une beauté et d'une puissance inégalées, un lieu où la mort n'est pas une fin, mais le commencement d'un nouveau cycle. Dédié à l'essence immortelle du phénix, symbole de renaissance et de purification, ce temple offre un espoir de retour à la vie pour les héros du royaume qui ont fait le sacrifice ultime. L'autel du phénix, situé au cœur du sanctuaire, est un chef-d'œuvre d'art sacré, imprégné d'énergies anciennes et de magies puissantes. C'est ici que les rituels de résurrection prennent place, sous la direction du Grand Prêtre et de ses acolytes, invoquant le pouvoir du phénix pour ramener les âmes valeureuses dans le monde des vivants. Les salles de rituels de résurrection sont spécialement conçues pour canaliser les énergies nécessaires au processus de renaissance. Ces espaces sacrés sont équipés pour accueillir les dépouilles des héros défunts, les préparant à recevoir le souffle de vie une fois de plus. Les bassins de purification offrent aux ressuscités un lieu pour se laver des ombres de la mort, leur permettant de commencer leur nouvelle vie purifiée de toute corruption. Ces eaux sacrées, bénies par le phénix lui-même, jouent un rôle essentiel dans la régénération physique et spirituelle.

TOMBEAUX DES DIEUX (Vestige)

Classe de Dirigeants : *Grand Prêtre (19)* Niveau 9
Cible : *Construction d'un monument funéraire colossal pour honorer le dirigeant divinisé du royaume*
Durée de mise en œuvre : *8 tours* Coût : *200 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Culture du Divin Roi) 16+, Royaume (Prérequis « Tombeau des Rois » Niveau 6, Don deux reliques pour le tombeau) Royaume (Justice) 16+*
Jet de Construction : *Un Grand Prêtre doit réussir deux jets de compétence en Justice / Religion à -4 pour sanctifier le tombeau et activer ses défenses éternelles.*
Impact : *Affirmation de l'immortalité du dirigeant, sécurisation des reliques et trésors royaux*
Composantes : *Structure en granit massif, chambres secrètes, systèmes de défense magiques et physiques, autels de vénération, cryptes divines.*

Explication/Description : Le "Tombs of the Gods" se dresse non seulement comme un monument à la grandeur éternelle du dirigeant vénéré comme un dieu mais aussi comme un sanctuaire sacré où son esprit continue de guider et protéger son empire. Cette structure imposante, sculptée dans des blocs de granit pesant des dizaines de tonnes, symbolise la permanence et l'inviolabilité du lien entre le souverain et son peuple. Au cœur du tombeau en pierre météoritique, des chambres secrètes renferment les trésors et reliques du dirigeant, chaque objet chargé d'histoire et de pouvoir. Ces sanctuaires cachés sont protégés par des systèmes de défense ultimes, combinant la magie ancestrale à des mécanismes physiques ingénieux à base de bloc de pierre et de sable. Les autels de vénération, dispersés à travers le complexe, Ces espaces sacrés extérieurs servent de points de connexion spirituelle, où les bénédictions peuvent être reçues et où les volontés du divin peuvent être discernées. Augmente de 2d6 les points de vie du royaume. Augmente de 2 niveaux Consort ou Héritier. Triple les points d'expérience.

TOUR DE HAUTE MAGIE (Arcane)

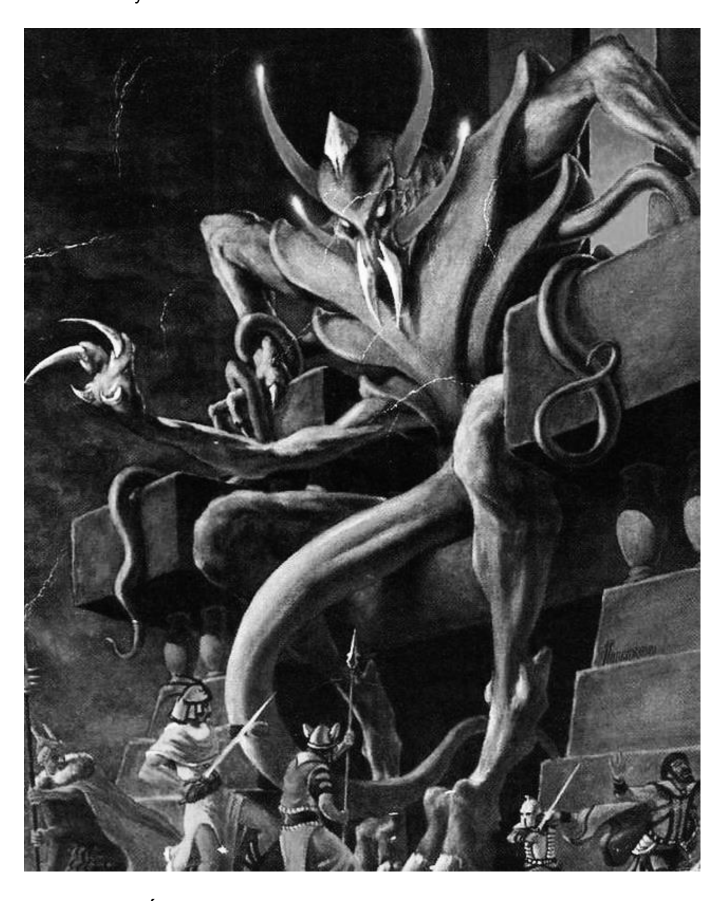
Classe de Dirigeants : *Magistère (19)*
Niveau 9
Cible : *Établissement d'un centre de commandement magique pour la coordination des efforts de défense et de recherche*
Durée de mise en œuvre : *3 tours*
Coût : *50 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Concentration) 16+, Royaume (Pré requis - Arcanum de guerre Niveau 8)*
Jet de Construction : *Le Magistère doit réussir deux jets de compétence en Pouvoir / Connaissance Arcanique à -6 pour synchroniser et activer les fonctions arcaniques du conclave.*
Impact : *Optimisation de la puissance magique du royaume, amélioration de la défense et de l'exploration des arcanes*
Composantes : *Tour des mages, salles de rituel, laboratoires de recherche, bibliothèques arcaniques, chambres de conjuration.*

Explication/Description : Le "Conclave of Archmages" représente l'apogée de la puissance magique du royaume, un lieu sacré où les esprits les plus brillants et les plus puissants du domaine de la magie convergent pour façonner l'avenir et défendre le présent. Cette institution est non seulement un bastion de savoir et de pouvoir mais aussi un symbole de l'engagement du royaume envers la protection et l'avancement des arts mystiques. La tour des mages, structure imposante et richement ornée, s'élève bien au-dessus des terres environnantes, servent de phare pour tous ceux qui cherchent la connaissance et la sagesse. C'est ici que le Conclave se réunit, dans des salles remplies d'artefacts anciens et de livres de sorts, pour débattre des stratégies, partager des découvertes et prendre des décisions cruciales pour le royaume. Chaque tour est associée à l'un des dieux de la magie du royaume et est gérée par des ordres de sorciers correspondant. Elles sont protégées par des forêts gardiennes magiques, chacune dotée de propriétés uniques pour décourager les intrus. Elles augmentent d'un niveau le Magistère et les dégâts du bastion de 1d6, ainsi que les ajustements de pouvoir de +1.

TRÔNE DES CIEUX (Arcane)

Classe de Dirigeants : *Magistère (20)* Niveau 9
Cible : *Construction du palais flottant pour le mage ultime, sanctuaire de la puissance arcanique*
Durée de mise en œuvre : *12 tours* Coût : *250 po*
Condition de mise en œuvre : *Royaume (Pouvoir / Maîtrise Arcanique) 18+, Royaume (Dons de Trois reliques au royaume)*
Jet de Construction : *Le Magistère doit réussir deux jets de compétence en Pouvoir / Arcanique -6 pour activer la lévitation et les défenses magiques de la pyramide.*
Impact : *Établissement d'un centre de pouvoir magique indépendant, renforcement de l'autonomie arcanique du royaume*
Composantes : *Pyramide flottante en matériaux enchantés, salles de sortilèges, laboratoires d'alchimie, bibliothèques de grimoires, jardins suspendus.*
Explication/Description : Le "Throne of the Heavens" est un monument à l'ambition et à la puissance inégalée du mage ultime, un maître de la magie arcanique dont la quête de savoir transcende les limitations mortelles. Perché au-dessus des nuages, ce palais est une pyramide majestueuse, enveloppée dans le mystère et l'invisible, accessible seulement par ceux qui maîtrisent les arts de la lévitation ou ceux bénis par la capacité de voler. Ce sanctuaire céleste est le cœur battant de la puissance arcanique du royaume, un lieu où la magie pure imprègne chaque pierre et chaque souffle de vent. Les salles de sortilèges, ornées de symboles mystiques et d'artefacts anciens, sont des centres de puissance où le mage ultime et ses disciples peuvent expérimenter et lancer des sortilèges d'une puissance inimaginable. Les laboratoires d'alchimie et les bibliothèques de grimoires contiennent le savoir accumulé de millénaires, des secrets que même les dieux pourraient envier. C'est ici que sont concoctées des potions défiant la nature et copiés des sorts capables de remodeler la réalité elle-même. Le "Throne of the Heavens" est un défi ouvert lancé aux dieux, une proclamation de l'indépendance du mage ultime vis-à-vis du divin. Mortels fuyez ! Pour ce mage légendaire, la foi en la magie arcanique est la seule vérité, et son palais dans les cieux est un témoignage de ce que la volonté et la connaissance peuvent accomplir, loin des chaînes des divinités et des dogmes religieux. Augmente le niveau du royaume

d'un niveau ainsi que celui du Magistère. Augmente aussi de 1d6 les dégâts des armées du royaume si non divines



VASSALE CITÉ (Guilde)

Classe de Dirigeants : *Vice-Roi (18), Héritier (16)* Niveau : 9
Cible : Établissement d'un nouveau centre de pouvoir économique et politique pour renforcer l'influence du royaume
Durée de mise en œuvre : 6 tours
Coût : 350 po
Condition de mise en œuvre : Royaume (Don d'une relique au royaume)
Construction pré requise : « Attelage Hétéroclite » niveau 7, « Camps des Gardes Élémentaires » Niveau 8, Puissance 16+, Maîtrise 16+
Jet de Construction : *Le Vice-Roi doit réussir deux jets de compétence en Puissance / Maitrise -2 pour optimiser la planification et la mise en œuvre de la structure économique et politique.*
Impact : *Augmentation des revenus et de l'influence politique du royaume.*
Composantes : *Marchés florissants, centres de commerce, administrations locales, académies politiques, zones résidentielles de luxe.*

Explication/Description : La "Cité Vassale" est un pilier de l'influence et de la prospérité du royaume. Contrairement à une forteresse militaire, cette cité est un centre économique et politique majeur, conçu pour attirer des talents, des ressources et des alliances politiques. Elle comprend des marchés florissants où les biens de toutes sortes sont échangés, des centres de commerce qui facilitent les transactions internationales et stimulent l'économie locale, ainsi que des administrations locales qui assurent une gestion efficace et juste des affaires publiques. Les académies politiques de la cité forment les futurs dirigeants et diplomates du royaume, renforçant ainsi l'influence politique du royaume sur les territoires environnants. Les zones résidentielles de luxe hébergent l'élite locale, offrant des conditions de vie exceptionnelles qui attirent les riches et les puissants, consolidant encore plus l'influence du royaume. La création de la Cité Vassale nécessite une planification stratégique et une diplomatie habile, mais une fois établie, elle devient une source inestimable de richesse et de pouvoir pour le royaume, garantissant une position de force durable dans la région. Augmente les revenus et les points de vie du royaume de 3d6 ainsi que le nombre d'armée possible de 1.

COMPÉTENCES DU DOMAINE PAR CLASSE DU DIRIGEANT

Les compétences de domaine sont des spécialisations permettant aux royaumes de se distinguer et de développer des avantages spécifiques dans une campagne au sein des royaumes Donjons & Dragons. Il existe une vingtaine de compétences par domaine (classe du dirigeant), et chacune de ses compétences peut être obtenue lors de la montée de niveau du royaume. Ces compétences spécialisent le royaume en fonction de la classe dirigeante et ajoutent une profondeur stratégique et narrative aux campagnes.

Acquisition des Compétences
Les compétences de domaine sont obtenues au fur et à mesure que le royaume progresse et monte en niveau. Chaque montée de niveau permet au dirigeant du royaume de choisir une nouvelle compétence parmi celles disponibles pour sa classe dominante. Au niveau 5 les sorts ou compétences de classe sont augmentées de 10% Au niveau 10 de 20% et au niveau 15 de 30% seulement à l'intérieur du bastion et en temps de bataille. Cette progression permet aux joueurs de personnaliser et de développer leur royaume de manière unique, en mettant l'accent sur les aspects qu'ils jugent les plus importants pour leur stratégie globale.

Impact Stratégique et Narratif
L'intégration des compétences de domaine dans la campagne ajoute une dimension stratégique importante. Les choix des compétences influencent non seulement les capacités militaires et économiques du royaume, mais aussi ses interactions diplomatiques, ses alliances, et son prestige global. Narrativement, ces compétences peuvent être intégrées dans les histoires et les quêtes, offrant des opportunités pour des développements intrigants et des défis uniques. Les bonus pour la plupart sont à la discrétion du maitre de jeu qui peut augmenter ou diminuer tel ou tel aspect du royaume afin qu'il coïncide le mieux avec la représentation que le joueur se fait de son domaine.

Roi / Roy	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7
2	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8
3	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9
4	2	2	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9
5	2	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10
6	3	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11
7	3	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11
8	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12
9	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13
10	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13
11	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14
12	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	15
13	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15
14	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16
15	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	16
16	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	15	16	16	16	17	17
17	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	17	18
18	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	17	18	18	18
19	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	18	19	19
20	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20

COMPÉTENCES DU DOMAINE PAR CLASSE

ACADEMIE (Magicien, Illusionniste, Devins) Les compétences d'Académie sont le savoir et le savoir-faire règnent en maîtres. Ici, la fusion entre la magie ancestrale et les métiers traditionnels ouvre des portes vers des possibilités infinies. Les détenteurs de ce bastion bénéficient d'un accès privilégié à une gamme étendue de compétences uniques, issues de la collaboration entre les plus éminentes guildes de tous les métiers et les cercles de magiciens les plus érudits. Obtenir ces compétences n'est pas seulement un gage de prospérité pour le royaume mais aussi un moyen de renforcer sa défense, d'élargir son influence et de garantir un avenir où innovation et tradition s'entremêlent harmonieusement. L'Académie est une promesse de grandeur, offrant aux dirigeants les outils nécessaires pour sculpter le destin de leur royaume à l'image de leur vision la plus audacieuse.

DONJON (Guerrier, Paladin, Cavalier, Barbare) Les compétences "Donjon" incarne la force brute et la stratégie militaire. C'est le cœur de la puissance défensive d'un royaume, où la maîtrise des armes et la fortification sont élevées au rang d'art. Les compétences développées dans un tel bastion sont essentielles pour quiconque souhaite asseoir son autorité par la puissance et l'invincibilité. Les dirigeants de ces forteresses bénéficient d'un avantage tactique inégalé, capables de fortifier leurs défenses à des niveaux impénétrables et de former des guerriers d'exception. Adopter la spécialité "Donjon" signifie choisir un chemin où la sécurité et la force du royaume sont incontestées, prêtes à repousser toute menace avec une efficacité redoutable.

HAVRE (Clerc, Chaman, Moine, Barde) Les compétence liés au "Havre" vise a obtenir un sanctuaire de paix et de bien-être, un bastion où la protection et la guérison transcendent la simple défense physique pour toucher les cœurs et les âmes de ses habitants. Les compétences acquises sous cette spécialité sont axées sur la création d'un environnement sécurisé et harmonieux, où la santé et le bien-être de chacun sont prioritaires. Les dirigeants qui choisissent le "Havre" comme spécialité de leur bastion se consacrent à bâtir une communauté résiliente, capable de se soutenir mutuellement à travers les épreuves. Ce choix incarne la conviction qu'une véritable force réside dans la capacité à protéger et à soigner, à instaurer une atmosphère de confiance et de sécurité qui s'étend bien au-delà des murs du bastion.

SYLVESTRE (Druide, Rangers) Un bastion "Sylvestre" est un hommage vivant à la nature, un lieu où la magie verte et la vie sauvage s'entrelacent pour former une défense unique. Les compétences propres à cette spécialité transforment le paysage en un allié, utilisant les forêts, les plantes, et les créatures comme des extensions de la volonté du royaume. Choisir le "Sylvestre" signifie embrasser une philosophie où la croissance, la durabilité, et l'harmonie avec l'environnement sont prioritaires. Les dirigeants des bastions sylvestres savent que la véritable force réside dans la capacité à coexister et à communiquer avec la nature, tirant parti de ses dons pour protéger leur terre et leur peuple. C'est une spécialité pour ceux qui voient au-delà de la pierre et de l'acier, reconnaissant la puissance inhérente à la sève et à la racine

INFERNAL (Sorcier, Clerc Mauvais) Réserver aux alignements Mauvais et aux sorciers et prêtres capable de "Rituels" et de "Magie des Pactes" niveau 13 ou plus. Opter pour une spécialité "Infernal" transforme le bastion en un domaine où la puissance des ténèbres et des entités d'autres mondes est canalisée et vénérée. Ce bastion devient un carrefour d'énergies occultes, où les pactes avec des forces abyssales renforcent les défenses et terrifient les ennemis. Les compétences associées à cette spécialité permettent de manipuler les aspects les plus sombres de la magie, d'invoquer des créatures infernales et de maîtriser les arts nécromantiques. Les dirigeants de tels bastions embrassent la puissance que confère l'alliance avec l'au-delà, sachant que leur royaume est gardé non seulement par des murs et des épées, mais par des ombres et des flammes. Choisir "Infernal" est un témoignage de la conviction qu'aucun prix n'est trop élevé pour la souveraineté et la sécurité.

DIVIN (Clerc Bon, Cavalier, Paladin) Réserver aux alignements Bon
La spécialité "Divin" élève le bastion au rang de citadelle sacrée, un lieu béni par la lumière des divinités. Ce bastion devient un phare de foi et d'espoir, où la protection divine et la puissance des bénédictions célestes fortifient chaque pierre et chaque cœur. Les compétences cultivées ici permettent d'harmoniser la volonté des dieux avec les efforts des mortels, offrant guérison, protection, et guidance. Les dirigeants qui adoptent cette spécialité manifestent leur engagement envers les valeurs de bonté, de justice, et de compassion, forgeant un royaume où la lumière divine dissipe les ténèbres et l'adversité. Choisir "Divin" comme essence de son bastion, c'est affirmer que la force la plus puissante réside dans la vertu et dans l'alliance sacrée avec les forces célestes.

NÉCROPOLE (Sorcier, Nécromant, Clerc Mauvais, Magicien Mauvais)
La spécialité "Nécropole" transforme le bastion en une forteresse où la mort elle-même est une alliée. Dans cet antre de mystère et de puissance, les forces de la nécromancie sont maîtresses, permettant de lever des armées d'outre-tombe et de manipuler les énergies de la mort pour défendre et étendre le royaume. Les compétences acquises sous cette spécialité tissent un lien indissoluble entre le dirigeant et le domaine des morts, offrant des possibilités uniques de protection, d'espionnage, et de domination par l'intermédiaire de la magie noire et des rituels anciens. Choisir la "Nécropole" comme fondement de son bastion est le signe d'une volonté de régner par-delà les limites de la vie, exploitant le pouvoir incommensurable qui réside dans l'équilibre entre la vie et la mort.

ESPIONS (Voleur, Voleur-Acrobate, Assassin)
Opter pour une spécialité "Espions" donne naissance à un bastion où les ombres murmurent et où chaque secret est une arme. Dans cette citadelle de subterfuge et de mystère, la maîtrise de l'information et l'art de la dissimulation sont élevés au rang de stratégie suprême. Les compétences développées embrassent l'espionnage, le contre-espionnage, et les techniques de furtivité, transformant le bastion en un centre névralgique pour les opérations secrètes. Les dirigeants de tels domaines comprennent la valeur inestimable des renseignements et utilisent leur réseau d'espions pour anticiper les mouvements ennemis, déjouer les complots, et influencer discrètement le cours des événements. Choisir "Espions" comme essence de son bastion, c'est parier sur l'agilité, l'intelligence, et la prudence comme piliers de la souveraineté et de la sécurité.



COMPÉTENCES DU DOMAINE PAR CLASSE

	ACADEMIE	DONJON	HAVRE	SYLVESTRE
1	Agriculture Enchantée	Alliance avec les Bêtes	Alliance Animale	Appel de la Forêt
2	Alliance de Guérison	Aura de Protection	Atelier des Élixirs	Chemin des Explorateurs
3	Art de la Négociation	Charge de la Cavalerie	Aura de Protection	Concorde des Loups
4	Codex des Arcanes	Cris de Guerre	Aura de Sainteté	Embuscade
5	Connaissance des Courants	Éclaireurs Agiles	Barrières Végétales	Enclave des Dryades
6	Échange Érudit	Endurance des Montures	Bénédiction Divine	Endurance des Montures
7	École des Fortificateurs	Esprit Indomptable	Bosquet Sacré	Guérison des Sous-Bois
8	Excellence Artisanale	Fortification Impénétrable	Camouflage Naturel	Infusions Sylvaines
9	Forge Enchantée	Fureur de Berserker	Cercle de Pierre	Maîtrise du Terrain
10	Fraternité des Invocateurs	Guérison Rayonnante	Exorcisme	Murailles Verdoyantes
11	Gardien des Archives	Guide Spirituel	Faveur des Divins	Murmures du Vent
12	Génie Constructeur	Justice Divine	Fontaine de Pureté	Pacte des Anciens
13	Harmonie des Bardes	Maîtrise des Armes	Guérison Lumineuse	Ralliement de la Forêt
14	Maîtres Cartographes	Maîtrise du Terrain	Guérison Naturelle	Rosée Éternelle
15	Maîtrise des Potions	Raid Éclair	Guérison Sacrée	Serre Magique
16	Pionniers de l'Exploration	Ralliement	Guide Spirituel	Survie
17	Sculpteurs de Runes	Résistance Primitive	Refuge des Bêtes	Sylvanerie
18	Secrets Alchimiques	Serment du Défenseur	Sanctuaire Béni	Tir Précis
19	Sentiers des Étoiles	Stratégie de Combat	Serment du Gardien	Traque
20	Stratégies Marchandes	Tactiques de Guérilla		Veines de la Terre
21	Tissage d'Enchantements			
22	Traditions Ancestrales			
23	Veilleurs du Savoir			
24				

Nombre	INFERNAL	DIVIN	NÉCROPLOLE	ESPIONS
1	Abyssal Convocations	Alliance Céleste	Absorption d'Énergie	Art du Déguisement
2	Alliance Démoniaque	Aura de Protection	Armée des Morts	Cachettes Secrètes
3	Autel des Âmes	Aura de Sainteté	Aura de Décomposition	Camouflage
4	Bibliothèque des Interdits	Bénédiction Divine	Autel des Âmes	Chuchotements des Ombres
5	Brouillage Divinatoire	Champ de Lumière	Chant des Damnés	Contre-espionnage
6	Champ de Corruption	Détection Divine	Charniers	Détection de Secrets
7	Crypte des Ombres	Divine Invocation	Crypte des Ombres	Dissimulation Magique
8	Détection des Faiblesses	Exorcisme	Éveil des Sépultures	Dissolution des Preuves
9	Diables & Tyrannies	Faveur des Divins	Fléau des Vivants	Double Jeu
10	Enfers et Contre Tous	Force Divine	Flétrissure	Evasion
11	Immunité Nécrotique	Guérison Lumineuse	Gardiens Spectraux	Fausse Bannière
12	Invocation d'Esprits	Guide Spirituel	Manteau de Brume	Infiltration
13	Laboratoire d'Éther Noir	Justice Divine	Mise à mort	Interception de Messages
14	Malédiction des Ancêtres	Lumière Guidante	Portail des Damnés	Maître des Pièges
15	Météo Manipulée	Miracle	Posséssions	Passe-Muraille
16	Pacte Infernal	Purification	Rituel de Puissance Obscure	Réseau d'Informateurs
17	Portail des Enfers	Sanctuaire Béni	Sceau de Mort	Sabotage
18	Rite de Puissance	Sceau de Pureté	Symbole de Mort	Silence des Pas
19	Voile de Ténèbres	Serment du Défenseur	Vagues d'Épuisement	Venin Mortel
20		Voix des Anges	Vortex de l'Au-delà	Vol d'Informations

ACADEMIE

Échange Érudit : Les sorts d'*Altération* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15

Agriculture Enchantée : Des récoltes magiquement améliorées peuvent augmenter les réserves de nourriture, se traduisant par un bonus sur les ressources alimentaires, pouvant influencer positivement le "Monnaie et Trésor" d'1d6po.

Alliance de Guérison : L'union des guérisseurs du royaume améliore les soins apportés à la population, pouvant octroyer un bonus de +1d6 aux points de vie du royaume pour refléter une population plus saine et résistante.

Art de la Négociation : Les talents en diplomatie du royaume +10% assurent des alliances avantageuses, ce qui peut se manifester par un bonus occasionnel de ressources ou d'informations, ajoutant une entrée supplémentaire dans "Monnaie et Trésor" ou "Expérience".

Codex des Arcanes : L'accès à des textes magiques rares augmente l'efficacité des mages du royaume, ce qui se traduit par un bonus de +1 pour les sorts de niveau 4 ou plus dans le "Livre de Sorts / Spell Book".

Connaissance des Courants : Une compréhension profonde des mers et des voies navigables permet d'optimiser le commerce et les voyages, se traduisant par un bonus aux revenus générés par les routes commerciales maritimes dans "Monnaie et Trésor" +1d6.

École des Fortificateurs : L'enseignement des techniques de fortification se traduit par un bonus de +1 aux chances de sauvegarde contre "Invasion Monstre ou Guerre".

Excellence Artisanale : Magicien (13+) Augmente la qualité des objets manufacturés dans le royaume, offrant un bonus de +1d6 sur le marché pour toute marchandise produite, ce qui pourrait se traduire par un supplément de revenu dans la section "Monnaie et Trésor".

Forge Enchantée : Les forgerons maîtres en enchantements confèrent à leurs créations une durabilité magique, ce qui se traduit par un bonus de +1 à la classe d'armure de toute unité équipée par la forge du royaume.

Fraternité des Invocateurs : La capacité à convoquer des aides et des alliés de plans éloignés se reflète par un bonus défensif, augmentant la capacité du royaume à anticiper et réagir aux menaces.

Gardien des Archives : La conservation précise des savoirs anciens donne un bonus de +1 à "Culture (cha)", traduisant la sagesse et l'influence culturelle du royaume.

Génie Constructeur : Les innovations en matière de construction renforcent les infrastructures, ce qui pourrait donner un bonus de +1 sur la classe d'armure du bastion, augmentant sa résistance aux attaques.

Harmonie des Bardes : L'art des bardes renforce le moral des citoyens, offrant un bonus de +1 à "Culture (cha)" pour représenter l'influence positive de la musique et de la poésie sur le peuple.

Maîtres Cartographes : Magicien (13+) Les cartographes experts améliorent la connaissance du terrain, procurant un bonus de +1 pour tous les "Lancer 'POUR TOUCHER' REQUIS" lors des batailles sur le territoire du royaume.

Maîtrise des Potions : Des compétences avancées en création de potions donnent un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons (Épidémie/assassinat) et les maladies.

Pionniers de l'Exploration : L'expansion des frontières et la découverte de nouvelles terres peuvent être reflétées par un bonus sur la carte, indiquant une expansion territoriale ou la découverte de ressources. Ainsi qu'un bonus de +10% en exploration.

Sculpteurs de Runes : La capacité à graver des runes magiques puissantes offre une protection additionnelle, se matérialisant par un bonus aux jets de sauvegarde +1 contre des sorts ou des attaques magiques.

Secrets Alchimiques : Magicien (15+) Permet aux alchimistes du royaume de créer des potions plus efficaces, conférant un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre "Épidémie/Assassinat" grâce aux antidotes améliorés.

Sentiers des Étoiles : Une compréhension avancée de l'astronomie peut apporter un bonus aux ajustements de "Pouvoir (int)", symbolisant une connaissance supérieure qui guide le royaume dans ses choix stratégiques.

Stratégies Marchandes : Des négociants aguerris améliorent le flux commercial, ce qui pourrait augmenter les revenus du royaume dans la section "Monnaie et Trésor" de 1d6

Tissage d'Enchantements : La capacité à imbriquer des enchantements dans les tissus et les objets confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre des effets magiques élémentaires.

Traditions Ancestrales : Le respect des coutumes anciennes renforce l'identité et la stabilité du royaume, ce qui peut se manifester par un bonus de +1 à "Culture (cha)".

Veilleurs du Savoir : La veille constante sur les connaissances permet une anticipation des événements, conférant un bonus de +1 à la surprise reflétant la préparation et la prévoyance du royaume.

DONJON

Alliance avec les Bêtes : Les sorts d'*Enchantement* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15Permet aux unités d'élite de gagner un bonus d'attaque de +1 lorsqu'elles combattent aux côtés ou sur des créatures alliées.

Aura de Protection : Paladin (10+) Accorde un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques pour les troupes stationnées dans le bastion.

Charge de la Cavalerie : Améliore de +1 la vitesse et l'impact des charges de cavalerie, rendant ces unités plus redoutables en combat ouvert.

Cris de Guerre : Confère un malus de -10% au moral des unités ennemies en portée auditive des cris de guerre de vos troupes.

Éclaireurs Agiles : Confère un bonus de +10% à tous les tests de détection ou de furtivité des éclaireurs du royaume, améliorant la reconnaissance.

Endurance des Montures : Les montures gagnent un bonus de +5 en point de vie, leur permettant de maintenir un effort soutenu plus longtemps sans fatigue.

Esprit Indomptable Guerrier (13+) : Accorde un bonus de +5 aux points de vie aux armées qui défendent le bastion, illustrant leur endurance exceptionnelle.

Fortification Impénétrable : Guerrier (14+) Augmente la classe d'armure des murs et tours du bastion de +1, représentant une défense améliorée face aux sièges.

Fureur de Berserker : Octroie un bonus de +2 aux dégâts en mêlée pour les unités entrant dans une rage de combat.

Guérison Rayonnante : Paladin (11+) Offre un bonus de +2 à l'efficacité des soins prodigués dans le bastion, accélérant la récupération des troupes blessées.

Guide Spirituel : Procure un bonus de +10% à SoS panthéon du dirigeant, favorisant l'inspiration et le leadership spirituel au sein du royaume.

Justice Divine : Paladin (12+) Donne un bonus de +2 aux dégâts infligés par les troupes du bastion contre des créatures maléfiques ou chaotiques.

Maîtrise des Armes : Guerrier (12+) Confère un bonus de +1 aux jets d'attaque des unités militaires du Bastion, reflétant leur entraînement supérieur au combat.



Maîtrise du Terrain : Donne un bonus de +1 à tous les jets impliquant la connaissance ou l'utilisation stratégique du terrain environnant.

Raid Éclair : Permet une augmentation de +1 en vitesse de déplacement pour les unités réalisant des attaques rapides et ciblées.

Ralliement : Guerrier (11+) Fournit un bonus de +10% au moral et à la loyauté des troupes pendant les combats, renforçant leur résistance et leur détermination.

Résistance Primitive : Accorde un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les effets climatiques extrêmes et les maladies pour toutes les troupes du royaume.

Serment du Défenseur : Augmente de +1 la classe d'armure des unités choisies pour défendre des points stratégiques du bastion.

Stratégie de Combat : Guerrier (15+) Offre un bonus de +2 aux ajustements de "Puissance" , facilitant l'élaboration de plans de bataille complexes et efficaces.

Tactiques de Guérilla : Donne un bonus de +2 aux jets d'attaque lors d'embuscades préparées dans le territoire du royaume.

HAVRE

Atelier de protection : Les sorts d*'Abjuration* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15

Alliance Animale : Les liens étroits avec les créatures du royaume assurent un avantage en reconnaissance, conférant un bonus de +1 pour les troupes assistées par des animaux.

Aura de Protection : Les gardiens du havre imprègnent les contours d'une aura mystique, offrant un bonus de +1 à la classe d'armure du bastion contre les attaques magiques et physiques.

Aura de Sainteté : Cette aura émanant du havre déroute les ennemis maléfiques, leur imposant un malus de -1 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils s'aventurent trop près.

Barrières Végétales : Les barrières de ronces et de plantes créées augmentent les défenses périmétriques du bastion, ajoutant +1 à la classe d'armure contre les intrus.

Bénédiction Divine : Une bénédiction omniprésente octroie un bonus de +1 aux jets de sauvegarde du royaume contre les effets de malédiction ou de peur.

Bosquet Sacré : Les bois sacrés du havre confèrent un bonus de +1 à "Justice (Sag", reflétant la sagesse et la magie ancienne qui protègent le royaume.

Camouflage Naturel : Les gardiens du havre maîtrisent l'art du camouflage, ce qui offre un bonus de +2 aux tests de furtivité pour toutes les troupes à l'intérieur du territoire.

Cercle de Pierre : Les cercles de pierres levées accumulent de l'énergie mystique, octroyant un bonus de +1 à tous les sorts défensifs lancés à l'intérieur du royaume.

Exorcisme : Les exorcistes du havre peuvent bannir les entités maléfiques, garantissant une chance de sauvegarde additionnelle contre la possession et les effets démoniaques.

Faveur des Divins : Les divinités veillent sur le havre, conférant une réduction de 10% des coûts pour tous les services religieux et bénédictions.

Fontaine de Pureté : L'eau de cette fontaine sacrée du havre peut purifier, conférant un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la corruption et la contamination (Épidémie)

Guérison Lumineuse : Les prêtres et les clercs du havre canalisent une lumière curative qui accélère la guérison, réduisant le temps de récupération des troupes blessées de moitié.

Guérison Naturelle : Les druides et herboristes du havre concoctent des remèdes qui confèrent +1 en vitalité aux habitants du royaume, renforçant leur résilience naturelle.

Guérison Sacrée : Les prêtres (15+) & sanctuaires du havre sont si puissants que chaque séance de soins octroie un bonus temporaire de +5 points de vie à la récupération.

Guide Spirituel : La sagesse du guide spirituel du havre offre un bonus de +1 à "Culture (cha)", inspirant la communauté à des actions plus unies et moralement guidées.

Refuge des Bêtes : Les créatures qui trouvent refuge dans le havre sont renforcées, offrant un bonus de +1 aux dégâts pour les unités qui les utilisent en combat.

Sanctuaire Béni : Ce sanctuaire offre une protection divine aux résidents du bastion, leur donnant un bonus permanent de +10% à leur moral général.

Serment du Gardien : Les chevaliers du havre prêtent un serment sacré qui les fortifie, augmentant leur classe d'armure de +1 lorsqu'ils défendent des points clés du bastion et +2 s'ils deviennent « la garnison » du bastion.

SYLVESTRE

Ralliement de la Forêt : Les sorts d'*Évocation* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15. Les forces naturelles du royaume (10+) se mobilisent pour soutenir le bastion, Permettant l'obtention d'une nuée d'insecte géant volant Type II défendant le territoire forestier.

Appel de la Forêt : Les créatures et les esprits de la forêt se rallient à la cause du bastion, permettant un bonus de +1 en attaque et aux dégâts pour refléter la volonté naturelle acquise.

Chemin des Explorateurs : Découvrir de nouvelles routes à travers la forêt ouvre des voies de commerce, conférant un bonus aux échanges dans la section "Monnaie et Trésor" +1d6 Po.

Concorde des Loups : L'alliance avec les meutes de loups de la forêt accorde un bonus de +1 aux dégâts pour les unités combattant aux côtés de ces créatures.

Embuscade : Les embuscades bien préparées dans les bois donnent un bonus de +2 aux jets d'attaque pour les troupes lancées dans ces assauts surprises.

Enclave des Dryades : Une enclave sacrée gardée par des dryades (Gardien 13+) qui confère un bonus de +1 en "Pouvoir (int)", améliorant la magie naturelle et défensive.

Endurance des Montures : Les montures habituées aux terrains forestiers gagnent +2 en déplacement, ce qui améliore la mobilité des armées « cavalerie »

Guérison des Sous-Bois : Les herboristes et guérisseurs utilisent les dons de la forêt pour des soins plus efficaces, procurant un bonus de +1 aux points de vie récupérés après les batailles.

Infusions Sylvaines : Les infusions préparées avec des ingrédients exclusivement forestiers offrent un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les états altérés et les attaques psioniques.

Maîtrise du Terrain : La connaissance approfondie du terrain forestier augmente de +1 la surprise et l'initiative stratégique pour toutes les manœuvres militaires.

Muraille Verdoyante : Les entités de la forêt tissent une barrière vivante autour du bastion, augmentant de +1 la classe d'armure contre les intrusions grâce à une défense qui s'adapte et se régénère naturellement

Murmures du Vent : La connaissance des patrons du vent dans la forêt offre un bonus de +2 en "Maîtrise (dex)" lors de la dissimulation des troupes et des messages secrets.

Pacte des Anciens : Les esprits anciens de la forêt octroient leur sagesse et protection, offrant un bonus de +1 en "Pouvoir (int)" pour refléter une guidance spirituelle.

Rosée Éternelle : L'eau bénie par les fées chaque matin procure un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les malédictions et les poisons.

Serre Magique : Les plantes cultivées dans cette serre magique améliorent les effets des potions et élixirs, donnant un bonus de +1 aux soins.

Survie : Le savoir-faire en matière de survie (Gardien12+) assure une meilleure résilience, offrant +5d6 points de vie aux provisions et ressources durant un siège.

Sylvanerie : La gestion habile des ressources forestières se traduit par un bonus de revenu supplémentaire dans la section "Monnaie et Trésor" +1d6 po.

Tir Précis : La maîtrise du tir à l'arc dans les sous-bois offre un bonus de +1 aux jets d'attaque pour les archers en terrain boisé.

Traque : Améliore les capacités de pistage, offrant un bonus de +10% aux tests pour suivre ou débusquer, infiltrer les ennemis dans les territoires boisés.

Veines de la Terre : L'accès à l'énergie tellurique des lieux sacrés augmente de +10% Sos Nature et tous les effets bénéfiques des rituels druidiques effectués dans le royaume.

INFERNAL

Abyssal Convocations : Améliore les sorts d'Invocation - *Convocation* de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15, Augmente la capacité d'invocation de +20%, Sos Panthéon permettant des convocations plus fréquentes ou de plus puissantes créatures abyssales.

Alliance Démoniaque : Solidifie les liens avec le royaume infernal, garantissant une assistance démoniaque lors d'un siège, renforçant les défenses de +2 contre les assauts.

Autel des Âmes : Chaque ennemi vaincu augmente temporairement la puissance magique du royaume, offrant un bonus de +1 au "Pouvoir (int)» mais -1 en Justice,

Bibliothèque des Interdits : Offre un bonus de +1 à la connaissance magique, permettant l'accès à des sorts normalement interdits ou cachés.

Brouillage Divinatoire : Augmente de +2 la difficulté pour les ennemis d'utiliser la divination ou la magie de détection contre le bastion.

Champ de Corruption : Les terres autour du bastion deviennent maudites, réduisant la vitesse d'approche ennemie de 50% dans ces zones.

Crypte des Ombres : Les défenseurs (Garnison) stationnés près de la crypte (Bastion) bénéficient d'un bonus de +1 en classe d'armure, grâce aux ombres protectrices.

Détection des Faiblesses : Les espions et les assassins gagnent un bonus de +10% aux jets pour identifier et exploiter les faiblesses ennemies. (*Tactiques & Stratégies*)

Diables & Tyrannies : Les pactes (Royaume 10+) avec des entités infernales renforcent la structure politique du bastion, offrant un bonus d'une armée Volante de Type III de Diables



Enfers et Contre Tous : Le bastion inflige un malus de -20% au moral des troupes ennemies osant attaquer, par la terreur qu'inspire sa réputation.

Immunité Nécrotique : Le bastion et ses troupes gagnent un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la nécromancie et les effets de mort.

Invocation d'Esprits : Confère un bonus de +2 en "Pouvoir (int)" pour les rituels d'invocation, améliorant la précision des conjurations.

Laboratoire d'Éther Noir : Permet la création de sortilèges et d'objets maudits plus puissants, conférant un bonus de +1 à tous les jets de sort offensifs.

Malédiction des Ancêtres : Les ennemis subissent un malus de -1 à tous leurs jets de sauvegarde, reflétant le poids des malédictions lancées.

Météo Manipulée : Permet de changer les conditions climatiques en faveur du royaume pendant une bataille, conférant un malus de -1 à tous les jets d'attaque ennemis.

Pacte Infernal : Accorde un bonus de +1 à "Pouvoir (int)" en échange d'un sacrifice d'un leader puissant (13+), symbolisant la connaissance occulte acquise par des moyens sombres.

Portail des Enfers : Permet au royaume 15+ l'invocation d'unités (1-2) démoniaques supplémentaires type II - IV pour une bataille, avec un bonus de +5 aux dégâts pour les unités démoniaques prêtes au combat.

Rite de Puissance : Offre un bonus temporaire de +2 à "Puissance (for)" pour le dirigeant ou une unité choisie lors de rituels spécifiques.

Voile de Ténèbres : Augmente de +2 la difficulté à être détecté par les ennemis, grâce à un voile magique qui enveloppe le bastion.

DIVIN

Guide Spirituel : Améliore les sorts de *Divination* de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15

Alliance Céleste : Solidifie les liens avec Sos panthéon divin, assurant une aide de +10% céleste lors des moments critiques, ce qui peut se manifester par des interventions divines ponctuelles en faveur du royaume. Au niveau 15 + le bonus est de 20%.

Aura de Protection : Confère un bonus de +1 à la classe d'armure du bastion, symbolisant une barrière divine contre les attaques ennemies.

Aura de Sainteté : Diminue de -1 les jets d'attaque des ennemis maléfiques, rebutés par la pureté sacrée du bastion.

Bénédiction Divine : Offre un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde, protégeant le royaume avec une faveur céleste.

Champ de Lumière : Améliore de +2 tous les soins prodigués dans le bastion, baignant ses habitants dans une lumière curative et bienfaisante.

Détection Divine : Accorde un bonus de +2 pour déceler la magie maléfique et les artefacts corrompus, purifiant le royaume de leur influence.

Divine Invocation : Permet au royaume (15+) l'invocation temporaire (1-2) d'armées célestes Type II – IV avec un bonus de +5 aux dégâts pour assister dans les batailles majeures, offrant un avantage tactique significatif.

Exorcisme : Permet d'annuler les effets de possession ou de malédiction avec un bonus de +2 à l'efficacité des rites sacrés.

Faveur des Divins : Réduit les coûts de construction et de maintien des temples et des sanctuaires de 20%, reflétant la bénédiction des dieux.

Force Divine : Confère un bonus de +2 aux dégâts à une unité ou au dirigeant, symbolisant une bénédiction de force surnaturelle.

Guérison Lumineuse : Accélère la récupération des troupes blessées, offrant un bonus de +5 points de vie récupérés après chaque jour s'ils sont au bastion.

Justice Divine : Les troupes bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts infligés aux créatures maléfiques, exécutant la volonté divine sur le champ de bataille.

Lumière Guidante : Illumine les stratégies et les décisions, offrant un bonus de +2 à l'initiative pour les choix guidés par la lumière divine.

Miracle : Une fois par conflit majeur, un miracle peut inverser le cours d'une bataille, offrant un avantage décisif comme la guérison complète d'une unité clé. (*Voir sort 'Miracle' Manuel du Joueur II)*

Purification : Nettoie le bastion des influences néfastes, donnant un bonus de +2 à la résistance du royaume contre les attaques basées sur le chaos ou la nécromancie.

Sanctuaire Béni : Augmente de +5 les points de vie maximum de toutes les unités stationnées à proximité du bastion, grâce à la sanctification du terrain.

Sceau de Pureté : Accorde un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les tentatives de corruption ou de séduction, préservant l'intégrité morale du royaume.

Serment du Défenseur : Augmente de +1 la classe d'armure des unités sélectionnées pour la défense (Garnison), les imbues d'une résolution inébranlable.

Voix des Anges : Renforce le moral des troupes de +10%, les chants célestes inspirant courage et détermination au cœur du conflit.

NÉCROPOLE

Autel des Âmes : Les sorts de *Nécromancie* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15

Absorption d'Énergie : Le dirigeant ou une armée choisie gagne un bonus temporaire de +5 points de vie pour chaque armée vaincue sur le territoire du royaume.

Armée des Morts : Pour chaque royaume conquis, permet de lever temporairement +1 unité de morts-vivants Type I royaume 1-5 Type II royaume 6-10 Type III royaume 11-16 Type IV Royaume 17-20 pour renforcer les rangs du royaume.

Aura de Décomposition : Réduit la vitesse de récupération des troupes ennemies de 50% lorsqu'elles campent à proximité du bastion, grâce à une aura malfaisante.

Chant des Damnés : Diminue le moral des troupes ennemies de -10%, les chants des damnés érodant leur volonté de combattre.

Charniers : Royaume 10+ Permet une régénération accélérée de +5 unités morts-vivants par jour, les restes des champs de bataille alimentant les rangs de l'armée. *(Voir 'Vorace' Manuel du Joueur II)*

Crypte des Ombres : Augmente de +2 la classe d'armure des unités morts-vivants, les ombres de la crypte renforçant leur incorporelle résistance.

Éveil des Sépultures : Permet de lever une fois par mois sans coût supplémentaire une unité de morts-vivants suivant le niveau (Voir armée de mort), renforçant l'armée pour une offensive soudaine dans le maximum d'armée autorisée.

Fléau des Vivants : Confère un bonus de +2 aux dégâts infligés par les unités mortes-vivantes contre les ennemis vivants, exploitant leur aversion naturelle.

Flétrissure : Inflige une diminution de -1 à la vitalité des ennemis approchant le bastion, affaiblissant leur résistance avant même le combat.

Gardiens Spectraux : Les gardiens invoqués augmentent de +1 la classe d'armure du bastion, leur présence spectrale détournant les attaques ennemies.

Manteau de Brume : Augmente de +2 en "Maîtrise (dex)" pour les unités utilisant la furtivité, la brume occultant leurs mouvements.

Mise à mort : Augmente les chances de coups critiques de +5% (19-20) pour toutes les unités du royaume, symbolisant une efficacité mortelle accrue.

Portail des Damnés : Accorde un bonus de +10% au dégâts des armées démoniaques ou morts-vivants invoqués pour les conflits majeurs, renforçant l'armée du royaume.

Possessions : Permet de prendre le contrôle temporaire d'une unité ennemie pendant les batailles, offrant un avantage tactique imprévu. Jet de sauvegarde contre les « Sorts »

Rituel de Puissance Obscure : Un rituel réussi confère un bonus de +1 en "Pouvoir (int)" pour le dirigeant, amplifiant sa maîtrise des arts noirs.

Sceau de Mort : Confère un bonus de +1 à "Pouvoir (int)" pour chaque rituel réussi impliquant la mort ou la nécromancie, accumulant la connaissance des ténèbres
.

Symbole de Mort : Inflige automatiquement le maximum des dégâts mortels à l'unité ennemie la plus faible au début de chaque bataille, semant la terreur.

Vagues d'Épuisement : Les ennemis subissent un malus de -2 à tous les tests d'endurance lorsqu'ils assiègent le bastion, réduisant leur efficacité en combat prolongé.

Vortex de l'Au-delà : Offre un bonus de +2 aux jets d'invocation, permettant de puiser plus efficacement dans les énergies du néant pour invoquer des créatures.

ESPIONS

Dissimulation Magique : Les sorts d'*Illusion* sont augmentés de 10% au niveau 5 de 20% au niveau 10 et de 30% au niveau 15. Confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la détection magique, masquant les auras et les activités magiques.

Art du Déguisement : Offre un bonus de +1 en "Culture (cha)" pour les opérations nécessitant un déguisement, améliorant l'infiltration sociale.

Cachettes Secrètes : Augmente de 20% la capacité à cacher des ressources ou des personnes, sécurisant les atouts du bastion contre les recherches ennemies.

Camouflage : Offre un bonus de +2 en "Maîtrise (dex)" pour le camouflage des unités et des installations clés, les rendant difficiles à détecter.

Chuchotements des Ombres : Augmente de +10% la collecte d'informations clandestines, les agents captant des rumeurs et des secrets au sein des ombres.

Contre-espionnage : Offre un bonus de +20% à la détection et à la neutralisation des espions ennemis, protégeant les secrets du bastion.

Détection de Secrets : Royaume 10+ Accroît de +20% la capacité à découvrir des passages secrets ou des cachettes, tant dans le bastion qu'en territoire ennemi.



Dissolution des Preuves : Assure que les traces des activités clandestines sont effacées avec 15% de réussite supplémentaire, évitant les représailles.

Double Jeu : Améliore la capacité à manipuler les factions ennemies pour qu'elles agissent l'une contre l'autre, avec un bonus de +10% en « *Tactique & Stratégie* »

Évasion : Accorde un bonus de +2 en "Maîtrise (dex)" pour toutes les unités lors de tentatives d'évasion ou d'échappée.

Fausse Bannière : Permet d'opérer sous de fausses couleurs avec un bonus de +5% de chance de tromper les ennemis quant aux véritables intentions.

Infiltration : Confère un bonus de +1 à tous les jets impliquant l'infiltration de structures ennemies ou la pénétration de lignes adverses.

Interception de Messages : Augmente de 20% la chance d'intercepter et de déchiffrer les communications ennemies, révélant des stratégies adverses.
Les intrus. Passe-Muraille : Offre une fois par mois la capacité à une unité d'ignorer les obstacles physiques, facilitant les missions d'espionnage ou de sauvetage. (Voir Tactique 'Glissante' MMII)

Vol d'Informations : Augmente de +2 la capacité à extraire des données cruciales des bastions ennemis, enrichissant la base de connaissances stratégiques du royaume.

Sabotage : Confère un bonus de +5% à la probabilité de réussite des opérations de sabotage contre les infrastructures ennemies.

Silence des Pas : Accorde un bonus de +2 en "Maîtrise (dex)" pour les déplacements silencieux, rendant les unités quasi inaudibles.

Venin Mortel : Les Royaumes assassins 10+ utilisent des poisons plus efficaces, ajoutant +5% / niveau du royaume à la mortalité de leurs attaques du leader contre des cibles spécifiques.
Réseau d'Informateurs : Augmente la capacité de collecte d'informations, réduisant de 10% le temps nécessaire pour découvrir les plans des ennemis.

Maître des Pièges : Augmente de +20% l'efficacité des pièges déployés autour du bastion, infligeant des dégâts ou immobilisant

CARACTÉRISTIQUES ÉLEMENTAIRES
Pour décrire le royaume pour chaque élément géographique
Lancer le nombre de sous-types de terrain est égal au tier du score arrondi de l'élément : Exemple un royaume possède EAU (13)
FEU (8) TERRE (14) AIR (10) pour chaque SOUS-TYPES DE TERRAIN (Celui qui est en plus, est au choix ou relance du joueur (Il y a 10% de chance que cet hexagone soit une contrée (1-20 Cachée 21-75 Mystérieuse 76-00 Perdue)
Lancer EAU (13/3) (4.33) 4 SOUS-TYPES DE TERRAIN EAU (13 Hexagones) du TERRAIN EAU
Lancer FEU (8/3) (2.66) 3 SOUS-TYPES DE TERRAIN FEU (8 Hexagones) du TERRAIN FEU
Lancer TERRE (14/3) (4.66) 5 SOUS-TYPES DE TERRAIN TERRE (14 Hexagones) du TERRAIN TERRE
Lancer AIR (10/3) (3.33) 3 SOUS-TYPES DE TERRAIN AIR (10 Hexagones) du TERRAIN AIR
L'augmentation des caractéristiques élémentaires ne peut pas se faire par la conquête de nouveaux territoires, mais ne se fait que par la découverte de lieux spéciaux (Pinacles élémentaires, Reliques, Constructions, Sorts, Explorations...)

TERRAIN EAU (3-18)

3-4 SOUS-TYPES DE TERRAIN III :
EAUX DOUCES FROIDES ET RIVAGES
5 SOUS-TYPES DE TERRAIN VII :
EAUX SALÉES FROIDES ET RIVAGES
6 SOUS-TYPES DE TERRAIN VIII :
MARÉCAGES FROIDS
7-10 SOUS-TYPES DE TERRAIN XII :
EAUX DOUCES TEMPÉRÉES ET RIVAGES
11-14 SOUS-TYPES DE TERRAIN XVI :
EAUX SALÉES TEMPÉRÉES ET RIVAGES
15 SOUS-TYPES DE TERRAIN XVII :
MARÉCAGES TEMPÉRÉS
16 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXI :
EAUX DOUCES TROPICALES ET RIVAGES
17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXV :
EAUX SALÉES TROPICALES ET RIVAGES
18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVI
: MARÉCAGES CHAUDS OU TROPICAUX

TERRAIN FEU (3-18)

3-11 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XIX :
PROFONDES CAVERNES CHAUDES
12-14 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVII :
FRICHES JUNGLE TROPICALES
11-15 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIV :
PLAINES TROPICALES
16 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XX :
FORÊTS TROPICALES
17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXII :
COLLINES TROPICALES
18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIII :
MONTAGNES TROPICALES

TERRAIN TERRE (3-18)

3 SOUS-TYPES DE TERRAIN IX :
TERRES DÉSOLÉES FROIDES
4 SOUS-TYPES DE TERRAIN II :
FORÊTS FROIDES
5-6 SOUS-TYPES DE TERRAIN VI :
PLAINES FROIDES
7-10 SOUS-TYPES DE TERRAIN XI :
FORÊTS TEMPÉRÉES
11-12 SOUS-TYPES DE TERRAIN XIII :
COLLINES TEMPÉRÉES
13-17 SOUS-TYPES DE TERRAIN XV :
PLAINES TEMPÉRÉES
18 SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XVIII :
TERRES INCULTES TEMPÉRÉES

TERRAIN AIR (3-18)

3-4 SOUS-TYPES DE TERRAIN I :
DÉPRESSIONS FROIDES
5-7 SOUS-TYPES DE TERRAIN IV :
COLLINES FROIDES
8-13 SOUS-TYPES DE TERRAIN V :
MONTAGNES FROIDES
14 SOUS-TYPES DE TERRAIN X :
DÉPRESSIONS TEMPÉRÉES
15-18 SOUS-TYPES DE TERRAIN XIV :
MONTAGNES TEMPÉRÉES

SOUS-TYPES DE TERRAIN I : DÉPRESSIONS FROIDES

[01-10] **Cirque** : Une vallée ronde, souvent profonde, qui a été créée par les glaciers. Érosion. Elfes des Bois (5%) Gnomes des Profondeurs (15%)
[11-12] **Corrie** : Un Cirque, Dragon Blanc (25%) Nains des Montagnes (10%)
[13-16] **Crevasse** : Un gouffre dans la glace (comparer avec Crevasse). Tigres des glaces (15%) Elfes Gris (5%)
[17-18] **Gorge de Cristal** : Une gorge avec des murs de glace solide. Loups des glaces (15%) Hauts Elfes (5%)
[19-20] **Cwm** : Un Cirque Dragon Blanc (20%) Nains des Collines (10%)
[21-30] **Vallées gelées** : Vallées ouvertes recouvertes de glace et de neige. Élémental de glace, Méphit (10%) Petites-Gens Pieds-Velus (10%)
[31-36] **Rift glaciaire** : Un gouffre profond dans la glace, souvent avec de nombreux niveaux et Creux. Yétis (15%) Gnomes de la Surface (5%)
[37-41] **Grottes glaciaires** : Grottes de glace situées sous un glacier. Ours Polaire (40%) Gnomes des profondeurs (20%)
[42-48] **Grottes de glace** : Grottes avec des murs de glace. Trolls des glaces (60%) Elfes Noirs (Drows) (5%)
[49-53] **Cratère de glace** : Un cratère d'impact (ou magique) rempli de glace. Demi-Elfes autres (5%)
[54-59] **Faille glaciaire** : Une faille qui se crée lorsqu'une calotte glaciaire se désagrège. Demi-Orques (5%) Peryton des Glaces (5%)
[60-65] **Moulin** : Puits vertical dans la glace à travers lequel l'eau plonge dans le monde souterrain. Remorhaz (40%) Elfes Sauvages (5%)

[66-71] **Vallée du Tunnel** : Une vallée glaciaire en forme de U. Elfes des Vallées (10%) Frost Salamander (20% Salamandre de Givre) : Créatures ressemblant à des lézards, vivant dans des environnements glacés et capables de cracher du froid mortel. Worg des glaces (5%)[72-75] **Uvala** : Une dépression karstique ou un gouffre glacé. Golem de Neige (5%) : Une construction magique faite de neige et de glace, souvent utilisée pour protéger des lieux sacrés ou isolés. Petites-Gens Grands-Gars (5%)
[76-00] **Dépression archétypale** : Relancez sur la table de la dépression tempérée, ci-après. Le froid prédominera toujours **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-50 Demi-Elfes 51 -60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN II : FORÊTS FROIDES

[01-05] **Forêt alpine de montagne** : Une forêt montagneuse froide. Vers des Glaces Remorhaz (20%) Nains des Montagnes (20%)
[06-15] **Forêt boréale** : Une zone de taïga dense. Frost Wurm (10% Ver de Givre) : Un grand ver vivant sous la neige, capable de surgir soudainement pour engloutir des voyageurs imprudents. Elfes de Bois (30%)
[16-25] **Terres sauvages boréales** : Une zone de taïga dense qui est fortement peuplé de monstres et de bêtes. Winter Wolf (Loup d'Hiver 20%) : Des loups intelligents et vicieux avec un souffle glacé, souvent trouvés en meute dans les régions enneigées. Elfes Sauvages (20%)
[26-40] Forêt froide de conifères : Une forêt de pins enneigée. Loups d'Hiver (10%) Petites-Gens Pieds-Velus (15%)
[41-42] **Taïga corrompue** : Une zone où la taïga a été corrompue par maladies, boues ou Champignons monstrueux (15%) Elfes Noirs (5%)
[43-48] **Forêt sempervirente** : Une forêt de pins avec un minimum de neige en surface, en raison de l'abri que constitue les branches au-dessus. Ours Bruns (20%) Polaires (5%) Gnomes de la Surface (10%)
[49-60] **Taïga** : Forêt où prédominent les pins et les épicéas. Yéti (10%) Demi-Orques (10%)
[61-68] **Le mélèze laricin** : une forêt où prédominent les mélèzes Entités élémentaires de glace (10%) Elfes Gris (10%)
[69-70] **Taïga tordue :** Une zone où la taïga a été corrompue par la magie ou les morts-vivants. Spectres ou Fantômes (15%)
[71-00] **Forêt archétypale** : Relancez sur la Table de la Forêt Tempérée, ci-dessous. Froid Les conditions prédomineront toujours. **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-50 Demi-Elfes 51 -60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN III : EAUX DOUCES FROIDES ET RIVAGES

[01-09] **Fjords** : Une série de longues et profondes criques bordées de falaises formées par des érosion. Sirènes ou Tritons glacials (10%) Nains (15%)
[10-14] **Lac gelé** : Un lac dont la surface est glacée et dont l'eau est liquide (et peut-être des monstres inhabituels) sous la surface. Kraken des glaces ou autres monstres aquatiques (10%) Elfes des Glaces (5%)
[15-19] Rivière gelée : Une rivière qui a une surface glacée et de l'eau liquide coulant en dessous. Loups d'Hiver (15%) Gnomes des Profondeurs (5%)
[20-22] **Canaux glacés** : Voies navigables artificielles (par exemple, reliant des villes en ruine) d'une culture antérieure) qui sont remplis de glace. Golems de glace (5%) Humains (10%)
[23-30] **Bouilloires** : Une série de petits lacs, créés par le retrait glaciaire. Petites-Gens Costauds (10%) Nymphes de l'eau glacée (5%)
[31-35] **Lac proglaciaire** : Un lac qui se forme derrière un glacier. Dragons des glaces jeunes (5%) Hauts Elfes (10%)
[36-00] **Archétype de l'eau douce** : Relancez sur la table d'eau douce tempérée, ci-dessous. Le froid prédominera toujours. **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-50 Demi-Elfes 51 -60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN IV : COLLINES FROIDES

[01-02] **Cônes de terre** : Collines basses faites de sédiments glaciaires et de gravier. Nains (20%) Géants des Collines (30%)
[03-05] **Drumlins** : Collines en forme de monticule qui sont construites à partir des sédiments causés par le mouvement glaciaire. Les drumlins seront étroits et alignés avec le glacier / source d'eau froide. (Par exemple, si le glacier est au nord, les drumlins seront longs sur l'axe nord-sud et étroits sur l'axe est-ouest.) Elfes des Bois 5% (Géant de Niflhel (15%) FFII 76)
[06-08] **Eskers** : Une série de longues crêtes faites de sable et de gravier glaciaires. Nains de Niflhel (15%) FFII 76) Remorhaz (10%)
[09-14] **Hautes terres glaciales :** Un plateau élevé gelé ; Une zone de plaines dans une région montagneuse ou très vallonnée. Géants du Froid (20%) Dragons blancs (5%)
[15-19] **Contreforts gelés** : Collines glacées qui bordent une chaîne de montagnes. Ogres (25%) (Géant de Niflhel (15%) FFII 76)
[20-23] **Calotte glaciaire** : Une énorme masse de glace (couvrant de nombreux hexagones d'une carte du monde du jeu) qui ne dégèle jamais complètement. Aboleths (2%) Para élémentaire de glace (5%)
[24-28] **Falaises glacées :** Collines gelées qui ont de nombreuses pentes et surfaces ressemblant à des falaises. Les falaises diffèrent des falaises en ce sens qu'elles sont plus faciles à escalader. Géants des Collines (20%)
[29-31] **Collines glacées :** Collines recouvertes de glace et de neige. Elfes des bois (10%) Yétis (15%)
[32-34] **Moraine** : Terre difficile (soit vallonnée, soit plate mais très difficile à traverser) qui est recouverte de débris glaciaires. Gnomes (10%)
[35-37] **Nunatak Hills** : Une série d'"îles », composées de falaises rocheuses abruptes, qui s'élèvent des champs de neige / de la calotte glaciaire. Dragons Blancs (5%) Humains Dominants FFII 93 (10%)
[38-41] **Pingos** : Petites collines étranges qui ont des noyaux de glace, recouverts de sédiments de gravier. Remorhaz (10%) Géant des Banquises (10%) FFII 91
[42-44] **Serpent Kame** : Une série d'eskers qui suit un parcours sinueux et sinueux. Elfes des Bois (5%)
[45-50] **Vastes congères** : D'énormes congères de neige en mouvement qui gèlent temporairement puis se déplacent sous l'effet du vent ; c'est-à-dire des « dunes » faites de glace et de neige. Remorhaz : Un grand insectoïde vivant sous la neige et la glace, capable de générer une chaleur intense pour fondre sa proie. Yétis (10%) Trolls des Glaces (15%)
[51-00] **Collines archétypales** : Relancez sur la table des collines tempérées, ci-dessous. Le froid prédominera toujours **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-50 Demi-Elfes 51 -60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN V : MONTAGNES FROIDES

[01-02] **Arête** : Une crête haute et mince causée par l'érosion glaciaire. (Nain des montagnes (30%), Ogre (20%), Mammouth (15%)
[03-07] Pics d'avalanche : Montagnes escarpées et venteuses qui sont sujettes à des avalanches mortelles. Griffons (10%) Loups (25%)
[08-11] **Grandes forteresses naines** : Montagnes qui ont été creusées au fil des siècles pour abriter les grandes forteresses des nains.
[12-14] **Corne glaciaire** : Un sommet de montagne escarpé, mortel et glacé. Dragon Rouge (5%), Géant de Pierre (10%)
[15-18] **Pics glaciaires** : Pics des glaciers dans les hautes vallées. Géant des Nuages (5%), Géants des tempêtes (10%), Harpies (20%)
[19-22] **Hauts glaciers** : Une grande plaine glaciaire entourée de pics montagneux. Troll des glaces (15%), Worgs (25%), Aarakocra (10%)
[23-25] **Sommets des grottes de glace** : Montagnes recouvertes de la glace translucide, qui s'est formée en grottes de glace. Des monstres mortels y résident presque certainement. Géant du Givre (10%) Ogrillon (5%)
[26-27] **Volcan de glace** : Un volcan dans des climats glaciaux qui fait éruption de l'eau et de l'ammoniac au lieu de magma. Les volcans de glace n'ont été observés (en réalité) que sur d'autres planètes, mais pourraient exister grâce à la puissante magie du givre. Béhir (5%) Élementaux de Glace (10%) Dragon Rouge (5%)
[28-32] **Pics glacés** : Hautes montagnes recouvertes de glace. Yeti (15%) : Une créature grande et puissante ressemblant à un abominable homme des neiges, vivant dans les régions montagneuses et enneigées. Géants du Givre (10%)
[33-36] **Flèches glacées** : Hautes montagnes étroites, flanquées de falaises, recouvertes de glace. (Repaire d'un Dragon Blanc 50%)
[37-41] **Pics infranchissables** : Montagnes si hostiles, froides et escarpées qu'elles ne peuvent être traversées par les mortels (sauf avec une puissante magie).
[42-43] **Montagnes de la Folie** : Montagnes Hantées (Spectre 10%, Fantomes (10%), Ghast (10%) etc.…) Qui cachent les vastes ruines de l'au-delà des Anciens Sommets.
[44-45] **Nunatak** : Une série d'« îles », composées de falaises rocheuses abruptes de très haute altitude, qui s'élèvent des champs de neige / calotte glaciaire. Géant des Banquises (10%) FFII 91 Slive (10%) FFII 77 Cheval des Glaces (25%) FFII 78
[46-55] **Portes du Pinacle de l'Air Élémentaire** : Montagnes venteuses qui abritent portes magiques vers le Plan Élémentaire de l'Air.
Temple Élémentaire de l'air (+1 en Air) +1d6 points de vie Djinns Gardiens ou visiteurs de ces portails vers le Plan Élémentaire de l'Air. (5%)
[56-59] **Tuya** : Un grand volcan à sommet plat qui est entouré de calottes glaciaires. Avalanche Elemental (Élémentaire d'Avalanche (10%) : Un élémentaire de roche et de glace, souvent trouvé dans les montagnes enneigées, déclenchant des avalanches pour enterrer ses ennemis.
[60] **Portail Dimensionnel** Un portail magique menant à d'autres plans d'existence. Ces portails peuvent être instables et souvent gardés par des créatures puissantes. Quêtes Planaires : Missions nécessitant de voyager à travers le portail pour récupérer des objets rares ou sauver des personnages clés, Livrer des Batailles, Énigmes : Des puzzles complexes et des gardiens interdimensionnels protégeant l'accès au portail.
[61-00] **Montagnes archétypales** : Relancer sur la table des Montagnes froides ci-dessus. Le froid prédominera toujours. **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-50 Demi-Elfes 51 -60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN VI : PLAINES FROIDES

[01-09] **Toundra alpine** : Prairies d'altitude dépourvues d'arbres. Elfes des Bois (10%) : Élans (25%) Aarakocra (15%)
[10-14] **Toundra Antarctique / Arctique** : Toundra qui se produit au monde du jeu Pôle Nord ou Pôle Sud ; ou, plus largement, la toundra où Les basses températures sont la norme. Nains (5%) Gnomes (5%) Ours Polaires (30%) Remorhaz (10%)
[15-19] **Terres congères** : Plaines perpétuellement couvertes de congères. Elfes Gris (5%) Demi-Elfe (5%) Worgs (25%) Yétis (15%)
[20-21] **Glace enchantée :** Glace magique et profondément transparente qui révèle des choses inquiétantes sous sa surface (villes gelées, cavernes, conduits fluides de puissance arcanique, etc.). Haut-Elfes (10%) Spectre (10%) Dragons d'argent (5%)
[22-24] **Terres de givre / Terres gelées** : Terres sans vent avec des arbres isolés et/ou des flèches pierreuses, où se forment d'étranges formations de neige et de givre ressemblant à des toiles. Lynx des neiges (20%) Glacifélis FFII 84 (20%) Tigre des Glaces FFII 105 (20%) Elfes Noirs (Drows) (5%) Nains gris (10%)
[25-29] **Champs gelés** : Prairies pétrifiées qui ont été gelées et tuées par une explosion soudaine de glace. Gobelins des neiges (25%) Mammouths laineux (15%) (Géant de Niflhel (15%) FFII 76) Nains de Niflhel FFII 76 (15%) Demi-Orques (5%)
[30-34] **Plaines glaciaires** : La calotte glaciaire plate d'un glacier à déplacement lent. Gnomes des Profondeurs (5%) Trolls des glaces (10%) Géants des glaces (15%)
[35-40] **Glacier :** Un énorme bloc de glace régional qui s'écrase lentement dans les basses altitudes. Dragon blanc (5%) Demi-Orques (5%)
[41-44] **Avant-pays glaciaire** : La terre entre un glacier et ses moraines. Elfes des Vallées (5%) Demi-Elfes Noirs (5%) Lynx des neiges (20%) Ours Polaires (15%)
[45-50] **Battures de glace / Calotte glaciaire** : Plaines recouvertes de plusieurs pieds de glace étrangement transparente.
[51-60] **Champs de neige** : Plaines où tombent perpétuellement des rafales. Cheval des Glaces (20%) FFII 78 Nains des Montagnes (5%) Elfes des Bois (5%)
[61-00] **Plaines archétypales** : Relancez sur la Table des Plaines Tempérées, ci-dessous. Les conditions froides prédomineront toujours. Relancez 1d100 01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-45 Demi-Elfes 46-50 Elfes Noirs 51-60 Elfes Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-00 (Dominants FFII 93)

SOUS-TYPES DE TERRAIN VII : EAUX SALÉES FROIDES ET RIVAGES

[01-05] **Îles gelées** : Îles recouvertes de glace. Dragon de Mer (5%) : Une espèce rare de dragon qui préfère les eaux froides, utilisant son souffle glacial pour congeler proies et ennemis. Ou Aboleth (2%), Leviathan (2%)
[06-10] **Banquise** : Eaux recouvertes de plaques de glace dérivante. Sahuagin (20%) Selkies (10%) Tritons (5%)
[11-15] **Iceberg** : Une énorme masse de glace d'eau douce, flottant dans une mer ou un océan. Géant des BanquisesFFII 91 (20%)
[16-20] **Passage du Nord / Sud** : Un détroit étroit et glacé d'eau libre qui offre un chemin rare à travers les mers gelées. Les rencontres aléatoires avec des races et des monstres intelligents seront plus courantes ici. Selkie (20%) : Des créatures magiques capables de se transformer de phoques en formes humaines, souvent trouvées près des rivages froids. Merrow (10%) Nains (10%)
[21-25] **Glace polaire** : Une grande masse de glace régionale au pôle Nord ou au pôle Sud du monde du jeu. Plus largement, une région de glace très froide qui ne fond jamais. Kraken, Sahuagin : Des humanoïdes aquatiques belliqueux, souvent appelés "hommes-poissons", qui chassent près des côtes et dans les eaux peu profondes. Merrow (20%) : Une version maléfique et corrompue des tritons, vivant dans des eaux froides et attaquant les créatures terrestres et aquatiques. Kraken (5%) Sahuagin (10%) Elfes des Mers (10%)
[26-00] **L'archétype de l'eau salée** : Roulez sur la table d'eau salée tempérée, ci-dessous. Le froid prédominera toujours. **Relancez 1d100**
01-05 Para-élémental de glace 06-10 Rémorhaz 11-12 Aboleth 13-18 Dragon blanc 19-40 Nains 41-45 Demi-Elfes 46-50 Elfes Noirs 51-60 Elfes

Sauvages 61-65 Chevaux des glaces FFII 78 66-75 Humains 76-80 (Slug FFII110) 81-85 (Skraeling FFII 108) 86-88 (Baald FFII 77) 89-96 (Skas L.A 71) 97-99 (Dominants FFII 93) 00 Tjahzi FFII 92
SOUS-TYPES DE TERRAIN VIII : MARÉCAGES FROIDS

[01-02] **Canneberge Fen** : Une tourbière où les arbustes de canneberges poussent en abondance Monstre : Bheur Hag (10%) : Une sorcière du froid, souvent trouvée dans des climats glacés, connue pour sa cruauté et ses pouvoirs liés à la glace. (Élémentaire de Glace (5%) : Bien que moins commun dans les marécages, un élémentaire de glace pourrait y exister, créant des poches de gel intense. Gnome des Profondeurs (5%)
[03-10] **Marais glacial** : Une zone humide gelée. Ice Myrmidon (10%) : Des guerriers élémentaires créés par des sorts, armés et protégés par la magie de glace, pouvant être des gardiens ou des ennemis dans les marécages gelés. Otyugh (20%) : Une créature se nourrissant de déchets, pouvant vivre dans des marécages froids, attaquant avec de puissantes tentacules. Elfes des Vallées (5%)
[11-16] **Terres inondables glacées** : Une plaine inondable glacée qui est actuellement sous l'eau et sous la glace, en raison d'inondations.
Will-o'-Wisp (Rare) : Menant les voyageurs égarés plus loin dans le marais ou vers des pièges glacés. (10%)
Elfes Gris (Rare) : Utilisant ces zones pour des retraites méditatives ou des rites anciens. (5%)
[17-23] **Muskeg Land** : Un marais de tourbe froide et de mousse. Humains (Trappeurs) (Peu Commun) : Adaptant leurs méthodes de chasse et de survie à ces environnements difficiles. (15%) Bogun (Commun) : Utilisant le camouflage et la ruse pour éviter les prédateurs et chasser. (25%)
[24-30] **Tourbière** : Un marais alcalin rempli de mousse de tourbe. Will-o'-Wisp (20%) : Des lumières mystérieuses qui peuvent être trouvées dans des marécages sombres et froids, menant souvent les voyageurs égarés à leur perte. Bogun (10%) : Des créatures ressemblant à des gobelins adaptés aux marécages, utilisant le camouflage et la ruse dans ces environnements humides et froids.
[31-40] **Tourbière de pergélisol** : Un marais froid rempli de fines plaques de glace. Winter Wolf (25%) : Bien que principalement associés aux régions enneigées, ces loups pourraient chasser dans les marécages froids, utilisant leur souffle glacé. Giant Ice Toad (15%) : De grandes grenouilles ou crapauds adaptés aux marécages froids, avec une peau résistante au gel et une langue puissante pour capturer des proies. Demi-Orques (5%)
[41-00] **Marais archétypal** : Relancer la Table des Marais Tempérés, ci-dessous. Le froid prédominera toujours. Frost Wight (10%) : Des morts-vivants hantant les lieux glacés, y compris les marécages froids, drainant la chaleur de la vie de leurs victimes. Bulwark Beast (15%) : Une créature ressemblant à un grand lézard ou à un crocodile, adaptée aux eaux froides des marécages, avec une peau épaisse et résistante. Nains des Collines (Commun) (20%) : Parfois établissant des avant-postes pour exploiter les ressources uniques du marais.

SOUS-TYPES DE TERRAIN IX : TERRES DÉSOLÉES FROIDES

[01-14] **Glaces arctiques / antarctiques** : une région glacée au pôle Nord du monde du jeu 01-50 ou au pôle Sud 51-00, où la végétation ne peut pas pousser. Alternativement, un très froid ailleurs où les mêmes conditions prédominent. Remorhaz (Rare) (10%) : Se servant de la chaleur interne pour survivre dans les conditions arctiques extrêmes. Humains (Explorateurs) (Peu Commun) (15%) : Bravant les conditions extrêmes.
[15-18] **Glace d'ébène** : Une ancienne zone magique où de la glace noire très profonde recouvre mystérieusement la terre. Shadows (Rare) (10%) : Utilisant l'obscurité de la glace pour se camoufler et attaquer les voyageurs. Elfes Noirs (Drows) (Rare) (5%) : Exploitant les propriétés uniques de la glace pour des rituels magiques.
[19-22] **Glace enchantée** aux multiples teintes : Une zone magique où de la glace cristalline, étrangement colorée et très transparente recouvre la terre. Ice Elementals (Peu Commun) (10%) : Émergeant de la glace multicolore, attirés par sa magie. Gnomes des Profondeurs (Rare) (5%) : Fascinés par les propriétés magiques et esthétiques de la glace.
[23-30] **Désert gelé** : Une étendue glaciale de pierre et de terre, en grande partie dépourvue de glace et de neige (peut-être à cause du vent). Frost Giants (Rare) (10%) : Utilisant le terrain pour des avant-postes ou des terrains de chasse. Nains des Collines (Peu Commun) (15%) : Cherchant des minéraux ou des pierres précieuses dans les sols durs.
[31-42] **Désert gelé** : Un désert gelé de sable. Hag, Frost Variant (10%) : Une variante de la sorcière classique, spécialisée dans la magie du gel et des illusions, parfaitement adaptée pour les marécages froids. Demi-Elfes Sauvages (Rare) (5%) : Survivant dans des conditions difficiles grâce à leur adaptation et leur résilience.
[43-45] **Champs de neige Geyser** : Une région géothermique enneigée. Steam Mephits (Peu Commun) (15%) : Exploitant les sources géothermiques pour leur survie. Trolls des Glaces (Rare) (10%) : Utilisant la vapeur et la chaleur des geysers comme avantage dans leur habitat.
[46-57] **Landes glacées** : Une région sèche et glaciale de sols acides glacés. Glacial Ooze (Limace Glaciale) (20%) : Une créature semblable à une gelée, vivant dans des températures extrêmement basses, capable de geler tout ce qu'elle touche. Elfes des Bois (Rare) (5%) : Adaptant leurs techniques de chasse pour survivre dans des conditions hostiles.
[58-62] **Cône d'épandage** : Une zone en forme d'éventail de gravier et de sédiments, causée par l'écoulement de ruisseaux ou de rivières d'un glacier. Earth Élémentals (Rare) (10%) : Émergeant des sédiments, gardiens naturels de la terre. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (15%) : Étudiant les effets géologiques de l'érosion glaciaire.
[63-67] **Désert polaire** : Un désert gelé au nord ou au sud du monde du jeu Pôle. Alternativement, une région très froide ailleurs où la même les conditions prédominent. Winter Wolves (Commun) (25%) : Chassant en meutes, utilisant leur adaptation au froid pour dominer le terrain.
Yétis (Rare) (10%) : Errant seul ou en petits groupes, utilisant leur force pour survivre dans le désert glacé.
[68-75] **Sandur / Plaine d'épandage** : Une immense zone de gravier et de sédiments, par l'écoulement des ruisseaux ou des rivières d'un glacier.
Burrowing Creatures (Rares comme le Bulette) (Rare) (10%) : Exploitant les vastes étendues de gravier pour la chasse et la dissimulation.
Demi-Orques (Peu Commun) (15%) : Formant des clans résistants, adaptés à la survie dans les environnements arides et froids.
[76-00] **Archétype du Désert** : Relancez sur la Table du Désert Tempéré, ci-dessous. Le froid prédominera toujours.
Sand Wraiths (Rare) (10%) : Esprits hantant les déserts froids, émergeant lors de tempêtes de neige pour confondre et consommer les voyageurs. Nomades Humains (Commun) (20%) : Adaptant leurs stratégies de survie aux conditions désertiques extrêmes.

SOUS-TYPES DE TERRAIN X : DÉPRESSIONS TEMPÉRÉES

[01-02] **Arroyo** : Un lit de cours d'eau saisonnier, qui est susceptible d'être sec et situé sur un terrain aride. Les crues soudaines sont un danger ici. Basilisks (Peu Commun) (10%) : Utilisant le lit sec pour leur embuscade, pétrifiant les voyageurs imprudents.
Gnomes de la Surface (Rare) (5%) : Étudiant l'hydrologie saisonnière ou les adaptations de la faune locale.
[03-04] **Bassin** : Une vallée dominée par une rivière / ruisseau et ses affluents, qui définissent ensemble la direction uniforme de la descente et de l'écoulement. (La direction de la descente peut être déterminée aléatoirement avec 1D8, 1 = Nord, 2 = Nord-Est, 3 = Est, 4 = Sud-Est, 5 = Sud, 6 = Sud-Ouest, 7 = Ouest, 8 = Nord-Ouest). Nymphes de l'eau (Peu Commun) (15%) : Gardant les eaux pures et les cours d'eau de la vallée.
Humains (Pêcheurs) (Commun) (25%) : Vivant et travaillant autour des ressources abondantes de la rivière.
[05] **Éruption** (région des dunes) : Une zone de désert basse et dure, temporairement exposée lorsqu'une tempête de sable souffle tous les grains de sable mobiles hors de la région. Djinni du Vent (Rare) (10%) : Manipulant les tempêtes de sable pour sculpter le paysage.
Géants des Collines (Peu Commun) (15%) : Traversant la région, utilisant les dunes comme couvert.
[06-07] **Fonds** : Dépressions étroites de part et d'autre d'une rivière ou d'un autre cours d'eau.

Kuo-Toa (Peu Commun) (10%) : S'établissant dans ces zones humides pour pêcher et adorer leurs divinités obscures.
Elfes des Bois (Rare) (5%) : Utilisant les vallées fluviales comme routes de migration ou zones de chasse.
[08] **Box Canyon** : Un canyon escarpé avec une seule ouverture en une direction. (La direction d'ouverture peut être déterminée aléatoirement avec 1D8, 1 = Nord, 2 = Nord-Est, 3 = Est, 4 = Sud-Est, 5 = Sud, 6 = Sud-Ouest, 7 = Ouest, 8 = Nord-Ouest). Griffons (Rare) (10%) : Nidifiant sur les parois élevées, chassant dans les espaces ouverts du canyon.
Demi-Elfes (Explorateurs) (Peu Commun) (15%) : Explorant ou cartographiant ces zones uniques pour leurs qualités stratégiques.
[09-10] **Caldeira** : Un cratère volcanique. Dans le jeu, les caldeiras représentent généralement les cratères de volcans endormis ou éteints (non actifs), qui peuvent être explorés en toute sécurité.
Dragons Rouge (Rare) (5%) Salamandres de Feu (Peu Commun) (10%) : Attirées par la chaleur résiduelle du volcan. Nains des Montagnes (Rare) (5%) : Étudiant les formations géologiques et minérales uniques.
[11-12] **Canyon** : Généralement, un ravin avec des falaises sur deux côtés (comme un cours d'eau). Harpies (Commun) (20%) : Utilisant les hauteurs des falaises pour tendre des embuscades à ceux qui passent en dessous. Gobelins (Peu Commun) (15%) : Établissant des camps cachés ou des embuscades dans les crevasses.
[13-14] **Terres cavernicoles** : Une zone de terrain qui est criblée de grottes. Drows (Elfes Noirs) (Rare) (5%) : Explorant ou habitant les grottes pour échapper à la surface ou mener des activités secrètes. Demi-Orcs (Peu Commun) (10%) : Utilisant les grottes comme abris ou bases pour des raids.
[15-16] **Gouffre** : Un ravin profond aux flancs très escarpés. Drakes (Peu Commun) (15%) : Utilisant les gouffres comme lieux de nidification ou de repos. Chasseurs de trésors humains (Rare) (10%) : Descendant dans le gouffre à la recherche de richesses cachées ou de découvertes.
[17-18] **Vallée de l'anse** : Une vallée avec deux ou trois côtés étant entourée de crêtes, et un ou deux côtés relativement ouverts.
Elfes des Vallées (Commun) (25%) : Vivant dans des communautés isolées, exploitant la protection naturelle de la vallée.
Centaures (Peu Commun) (10%) : Utilisant les ouvertures de la vallée pour des activités de chasse et de patrouille.
[19] **Cratère :** Dépression causée par l'impact d'une météorite.
Élémentaires de Terre (Rare) (5%) : Attirés par la perturbation magique ou géologique de l'impact.
Nains des Collines (Peu Commun) (10%) : Examinant le site pour ses minéraux uniques ou ses propriétés magiques.
[20-21] **Crevasse** : Un petit ravin profond. Comparez avec Crevasse (une crevasse se produit dans la pierre, tandis qu'une crevasse se produit dans la glace). Trolls des Glaces (Rare) (10%) : Vivant dans les crevasses, attaquant les créatures assez courageuses ou imprudentes pour s'approcher. Alpinistes humains (Peu Commun) (15%) : Traversant ou étudiant ces formations naturelles pour leur danger et leur beauté.
[22-24] **Vallées** : Une série de vallées douces et ouvertes. Elfes Hauts (Commun) (25%) : Établissant des enclaves dans ces zones paisibles, loin des troubles du monde extérieur. Fées (Peu Commun) (10%) : Jouant ou causant des espiègleries autour des cours d'eau et des prés verdoyants.
[25-26] **Défilé** : Un col étroit ou une gorge, à travers une zone de montagnes ou de collines. Gargouilles (Rare) (10%) : Protégeant les passages anciens ou magiques dans la région. Rôdeurs humains (Peu Commun) (15%) : Guidant ou surveillant le défilé pour des raisons stratégiques.
[27-28] **Dells :** Une série de petites vallées boisées. Dryades (Commun) (20%) : Gardant leurs forêts sacrées dans ces petites vallées.
Elfes des Bois (Peu Commun) (15%) : Vivant en harmonie avec la nature dense et boisée des dells.
[29-30] **Antres :** Une zone d'excavations artificielles profondes (par exemple, des terrains miniers nains). Nains des Profondeurs (Commun). (25%) : Exploitant les ressources minérales et établissant des colonies souterraines. Kobolds (Peu Commun) (15%) : Créant des pièges et défendant leurs terres creusées contre les intrus.
[31-32] **Doline :** Gouffre situé dans une région karstique (grotte calcaire). Druides (Rare) (10%) : Étudiant ou protégeant ces formations naturelles pour leurs écosystèmes uniques. Gnomes des Profondeurs (Peu Commun) (15%) : Exploitant les phénomènes karstiques pour leurs études géologiques.
[33-34] **Dry Turlough :** L'emplacement d'un lac saisonnier dans une région karstique (grotte calcaire). Un bourbier sec est la dépression sans eau laissée derrière lorsque l'eau s'écoule dans le monde souterrain. Élémentaires d'Eau (Rare) (5%) : Émergeant saisonnièrement avec les eaux fluctuantes. Cultivateurs humains (Peu Commun) (10%) : Utilisant la terre fertile pour l'agriculture saisonnière.
[35-36] **Excavations** : Une zone remplie d'excavations artificielles (par exemple, des mines ou des fosses de chasseurs de trésors).
Nains des Montagnes (Commun) (20%) : Travaillant dans les mines ou explorant de nouvelles veines de minerais. Orcs (Rare) (10%) : Établissant des camps dans les excavations pour des opérations militaires ou de pillage.
[37-38] **Faille** : Un ravin formé par l'activité sismique. Élémentaires de Terre (Peu Commun) (15%) : Surgissant à cause de l'activité sismique dans la région. Aventuriers humains (Rare) (5%) : Cherchant des trésors ou des secrets enfouis dans les profondeurs de la faille.
[39-40] **Fissure :** Un ravin étroit, généralement formé par un effondrement ou une activité sismique. Serpents ou reptiles géants (Rare) (10%) : Utilisant les fissures comme lieux de repos ou de chasse. Explorateurs nains (Peu Commun) (15%) : apprentis magiciens pour comprendre l'activité tectonique.
[41-42] **Foiba** : Gouffre profond et dangereux qui descend dans une Grotte du monde souterrain. Drows (Elfes Noirs) (Rare) (5%) : Utilisant les profondeurs pour des rituels sombres ou comme cachettes. Beholders (Très Rare) (2%) : Créant des lairs dans ces gouffres profonds, loin des regards indiscrets.
[43] **Geyser Hollows** : Dépressions et grottes remplies d'eau géothermale. Steam Mephits (Peu Commun) (15%) : Jouant ou causant des problèmes autour des geysers. Sorciers humains (Rare) (10%) : Étudiant les propriétés géothermales pour leur magie.
[44] **Gap** : Un point bas venteux (pas une vallée abritée) entre deux Sommets de montagnes ou sommets de collines. Aarakocra (Peu Commun) (15%) : Utilisant les courants d'air forts pour voler et patrouiller la région. Bandits humains (Rare) (10%) : Utilisant le gap comme un point de contrôle pour des embuscades ou des péages.
[45-46] **Glen** : Une vallée longue et étroite, généralement avec des flancs escarpés. Eladrin (Rare) (5%) : Vivant retirés dans ces vallées enchantées, rarement vus par ceux de l'extérieur. Druides (Peu Commun) (15%) : Protégeant les glens et leurs écosystèmes naturels.
[47] **Gorge :** Un canyon profond. Griffons (Peu Commun) (15%) : Nidifiant sur les parois élevées, utilisant l'espace pour chasser. Rôdeurs humains (Rare) (5%) : Naviguant la gorge pour guider ou protéger les voyageurs.
[48] **Graben** : Une dépression en forme de tranchée entre deux plaques de faille surélevées. Géants des Collines (Rare) (10%) : Utilisant la dépression pour piéger ou attaquer des proies. Géologues nains (Peu Commun) (15%) : Étudiant les effets des mouvements tectoniques.
[49-50] **Ravin** : Une vallée escarpée et érodée, généralement avec un ou plusieurs ruisseaux ou ruisseaux. Harpyies (Commun) (20%) : Exploitant la topographie pour tendre des embuscades. Elfes des Bois (10%) (Peu Commun) : Utilisant les ravins comme passages ou cachettes.
[51-52] **Ravines** : Une série de fossés / tranchées naturels causés par l'érosion. Kobolds (Commun) (25%) : Établissant des pièges et des défenses dans les ravines pour protéger leurs domaines. Explorateurs demi-elfes (Rare) (5%) : Cartographiant ou étudiant ces formations pour des expéditions.
[53-54] **Vallée Suspendue** : Une petite vallée montagneuse plus haute qu'une autre plus grande vallée. Dragons de Bronze (Rare) (5%) : Utilisant la vallée comme un lieu de repos caché. Elfes Hauts (Peu Commun) (10%) : Vivant isolés, profitant de la tranquillité et de l'altitude pour leurs études ou méditations.
[55] **Hollows** : Une zone avec de nombreuses cavernes effondrées ouvertes sur le ciel. Dragons de Bronze (Rare) (5%) : Utilisant les cavernes ouvertes pour leurs trésors cachés ou comme lieux de repos. Ropers (Rare) (10%) : Se cachant dans les ombres des cavernes, attaquant les intrus imprudents.

[56-57] **Terre karstique** : Une zone remplie de grottes calcaires. Grimlocks (Commun) (20%) : Naviguant et habitant dans les réseaux complexes de grottes. Druides (Peu Commun) (15%) : Protégeant et étudiant les écosystèmes uniques des terrains karstiques.
[58-59] **Tunnels de lave** : Tunnels menant sous terre, formés par la coulée de lave. Dragons Rouge (5%) Salamandres de Feu (Peu Commun) (10%) : Utilisant les tunnels comme habitat naturel ou passages. Dwarves (Nains) (Explorateurs) (Rare) (5%) : Explorant et cartographiant les anciennes coulées de lave pour des minéraux.
[60] **Lavaka** : Un trou dans le flanc d'une colline partiellement effondrée. Earth Elementals (Rare) (5%) : Émergeant du sol perturbé, gardant les sites naturels. Goblinoids (Gobelins) (Commun) (20%) : Utilisant ces dépressions comme défenses naturelles ou embuscades.
[61] **Vallée perdue** : En termes de jeu, une vallée qui contient un temple ou une ville oubliée. Spectres (Rare) (10%) : Hantant les ruines oubliées d'un temple ou d'une ville ancienne. Treasure Hunters (Humains) (Commun) (25%) : Fouillant la vallée à la recherche de trésors perdus.
[62-63] **Maar :** Une grande caldeira peu profonde. Water Weirds (Rare) (5%) : Protégeant les eaux sacrées ou les artefacts cachés au fond des maars. Elves (Elfes) (Explorateurs) (Peu Commun) (10%) : Étudiant les formations géologiques et leurs mystères.
[64-65] **Terres minières** : Une zone remplie de nombreuses excavations artificielles en cours d'utilisation (mines gobelines, mines kobolds, mines gérées par l'homme, etc.). Kobolds (Commun) (25%) : Travaillant et défendant leurs mines. Duergar (Rare) (5%) : Exploitant des ressources précieuses et surveillant les intrus.
[66-67] **Cratère de fosse :** Un cratère de lave qui a été formé par l'effondrement, plutôt que par une éruption volcanique. Dragon Rouge (5%) Fire Giants (Rare) (5%) : Cherchant des matériaux pour leurs forges dans les profondeurs du cratère. Phoenixes (Très Rare) (2%) : Attirés par la chaleur et l'énergie du site.Nains des profondeurs (10%)
[68-69] **Fosses :** Une zone remplie de nombreuses fosses (à cause des chasseurs, des chasseurs de têtes, de la pose de pièges) Humanoïdes, chasseurs de trésors ou d'artefacts, etc.). Otyughs (Commun) (20%) : Se nourrissant des déchets et des restes laissés par les chasseurs et les explorateurs. Rangers (Rôdeurs) (Humains) (Peu Commun) (10%) : Protégeant ou chassant dans la région, connaissant bien les dangers et les opportunités des fosses.
[70] **Polje** : Une grande vallée peu profonde dans une région karstique (grotte calcaire). Drakes (Rare) (5%) : Utilisant la vaste vallée pour chasser ou comme terrain de jeu. Farmers (Agriculteurs) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Exploitant la terre fertile pendant les saisons humides.
[71] **Carrière :** Dépression artificielle causée par l'extraction de pierres précieuses (marbre, basalte, etc.) dans le sol.
Gargoyles (Rare) (10%) : Gardiens de pierre qui animent pour protéger les carrières contre le vol.
Dwarves (Nains) (Artisans) (Commun) (20%) : Extrayant et travaillant la pierre précieuse pour leur artisanat.
[72-73] **Ravin** : Une dépression étroite à flanc de falaise formée par l'érosion. Il y aura généralement une rivière au fond du ravin.
Harpies (Commun) (20%) : Nidifiant sur les hautes falaises et attaquant ceux qui osent traverser. Mountain Goats (Chèvres de montagne) (Peu Commun) (15%) : Grimpant agilement sur les flancs escarpés du ravin. Gnome des surfaces (10%)
[74-75] **Vallée de la rivière** : Une vallée qui est dominée par une grande rivière. Merfolk (Peu Commun) (10%) : Vivant dans la rivière, interagissant parfois avec les communautés riveraines. Fishermen (Pêcheurs) (Humains) (Commun) (25%) : Exploitant les ressources aquatiques abondantes de la vallée. Elfes des Vallées (10%)
[76-77] **Faille** : Une tranchée naturelle, s'étendant sur des dizaines de kilomètres. Roc (Rare) (5%) : Utilisant la faille comme un lieu pour chasser, profitant de l'ampleur du terrain. Earth Elementals (Rare) (10%) : Surgissant en raison de l'activité tectonique, gardant la faille.
[78] **Vallée du Rift** : Une très longue tranchée naturelle, s'étendant sur des centaines de kilomètres. Dragons (Rare) (5%) : Dominant le long de la vallée, utilisant l'étendue pour leur territoire. Nomads (Nomades) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Traversant la vallée pour le commerce ou la migration.
[79] **Scowles** : Une zone boisée remplie de fosses naturelles (sur Terre, ce terrain est unique à la région de Puzzlewood). Dryads (Rare) (10%) : Gardant les bois anciens et les fosses naturelles, mystiques et cachées. Woodcutters (Bûcherons) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Travaillant le bois, respectueux des esprits de la forêt.
[80] **Lac saisonnier** : Une dépression naturelle qui est remplie d'eau, mais l'eau s'écoulera dans les mois à venir Frogs (Grenouilles) (Commun) (25%) : S'adaptant aux conditions changeantes de l'eau.Druids (Druides) (Rare) (5%) : Protégeant les cycles naturels des lacs et leur biodiversité.
[81] **Lac saisonnier asséché :** Une dépression naturelle qui est parfois remplie d'eau, mais pas lorsqu'elle est découverte pour la première fois. Nixies (Rare) (10%) : Petits esprits aquatiques jouant dans les eaux éphémères. Herders (Bergers) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Utilisant les bassins pour abreuver leur bétail pendant les mois humides.
[82] **Bassins saisonniers** : Une région remplie de nombreux petits bassins qui se forment pendant quelques mois à la fois (généralement en raison de fortes pluies). Lizardfolk (Peu Commun) (10%) : Adaptant leur vie autour du flux saisonnier de la rivière.
Farmers (Agriculteurs) (Humains) (Commun) (20%) : Dépendant de la rivière pour l'irrigation et la culture saisonnière.
[83] **Rivière saisonnière** : Une longue dépression sinueuse causée par une rivière qui s'écoulera dans les mois à venir. Lizardfolk (Commun) (20%) : Vivant le long des berges, s'adaptant aux cycles de la rivière pour la chasse et la pêche. Merfolk (Rare) (5%) : Explorant les eaux temporaires lorsqu'elles coulent.
[84] **Rivière saisonnière, asséchée** : Une longue dépression serpentine causée par une rivière, mais le lit de la rivière est sec lorsqu'il est découvert pour la première fois. Dust Mephits (Peu Commun) (10%) : Jouant dans le lit de la rivière asséché, créant des nuages de poussière. Camel (Dromadaires) (Rare) (5%) : Utilisant l'ancien lit de la rivière comme passage à travers le terrain aride.
[85] **Évier** : Un grand lac saisonnier. Giant Frogs (Commun) (25%) : Profitant de l'abondance d'eau saisonnière pour se nourrir et se reproduire. Water Elementals (Rare) (5%) : Émergeant avec l'accumulation des eaux, influençant l'écosystème local.
[86-87] **Gouffre :** Une dépression causée par l'effondrement d'une grotte, qui mène dans le monde souterrain. Drow (Elfes Noirs) (Rare) (10%) : Utilisant ces accès au monde souterrain pour des raids ou des explorations. Cave Fisher (Peu Commun) (15%) : Attrayant et capturant des proies avec ses filaments collants depuis les parois du gouffre.
[88] **Strath :** Vallée fluviale large et peu profonde. Elves (Elfes) (Agriculteurs) (Peu Commun) (15%) : Exploitant la vallée fluviale fertile pour l'agriculture. Deer (Cerfs) (Commun) (20%) : Paissant dans la vallée, utilisant l'espace ouvert pour échapper aux prédateurs.
[89] **Mine à ciel ouvert :** Une mine à ciel ouvert, où une énorme fosse a été creusée pour d'extraire des métaux précieux. Comparez Carrière (dans laquelle on extrait de la pierre précieuse plutôt que du métal). Dwarves (Nains) (Mineurs) (Commun) (25%) : Extrayant activement des métaux précieux, défendant leur mine contre les intrus. Earth Élementals (Rare) (10%) : Attirés par les perturbations du terrain et les activités minières.
[90] **Tranchées** : Une série de nombreux fossés artificiels, probablement un vestige de la guerre antique. Ghouls (Commun) (20%) : Rôdant dans les tranchées, se nourrissant des restes de batailles anciennes. War Veterans (Vétérans de guerre) (Humains) (Rare) (5%) : Revenant sur les sites anciens pour commémorer ou rechercher des artefacts perdus.
[91-92] **Vallée tributaire :** Une vallée fluviale latérale, où une petite rivière descend vers une rivière principale. Beavers (Castors) (Peu Commun) (15%) : Construisant des barrages et des huttes, modifiant l'environnement de la petite rivière. Fisherfolk (Pêcheurs) (Humains) (Commun) (20%) : Vivant le long de la rivière, dépendant de ses ressources pour leur subsistance.
[93-94] **Vale** : Une petite vallée. Dryades (Rare) (10%) : Protégeant les forêts et les arbres de la petite vallée. Elfes des Vallées (10%) Hunters (Chasseurs) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Utilisant la vallée comme terrain de chasse privilégié.
[95-96] **Vallée** : Une vallée abritée avec des pentes douces. Hill Giants (Rare) (5%) : Errant dans la vallée, souvent en quête de nourriture ou de trésors. Farmers (Agriculteurs) (Humains) (Commun) (25%) : Cultivant les terres fertiles de la vallée.

[97] **Volcanic Vent** : Un puits dangereux qui descend dans unrégion magmatique souterraine. Fire Salamanders (Rare) (10%) : Habitants des profondeurs chaudes, utilisant la chaleur du volcan pour se nourrir. Fire Elementals (Peu Commun) (15%) : Émergeant du vent, tirant énergie des forces magmatiques.
[98] **Évent volcanique, dormant** : Un puits qui descend dans des cavernes qui ont été formés par le magma (qui n'est plus présent). Cave Druids (Druides) (Rare) (5%) : Protégeant et étudiant les cavernes formées par l'activité volcanique passée. Miners (Mineurs) (Nains) (Peu Commun) (10%) : Exploitant les minéraux uniques laissés par les éruptions précédentes.
[99] **Wadi** : Une vallée désertique, typiquement le lieu d'une rivière saisonnière Nomads (Nomades) (Peu Commun) (15%) : Utilisant la vallée pour des routes de migration ou comme refuge pendant la saison sèche. Sand Elementals (Rare) (10%) : Protégeant les zones désertiques, émergeant avec les vents et les tempêtes de sable.
[00] **Sanctuaire de l'Harmonie :** Lieu sacré où les forces de la nature sont en équilibre parfait. Ce sanctuaire est souvent utilisé par les druides et les rangers, les chamans pour des cérémonies. Bénédictions Naturelles : Les visiteurs peuvent recevoir des bénédictions augmentant leurs capacités physiques ou magiques. Gardien du Sanctuaire : Un puissant esprit de la nature ou un ancien druidique protégeant le sanctuaire.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XI : FORÊTS TEMPÉRÉES

[01-02] **Arbor Land :** Une zone de forêt artificielle, où les arbres ont été fortement replantés et protégés (généralement pour guérir les terres brûlées, ravagées ou corrompues). Ces zones sont généralement créées et gardées par des elfes ou des gnomes (10%) Elves (Elfes) (Commun) (25%) : Gardant et soignant les forêts replantées. Treants (Rare) (10%) : Aident à la régénération des forêts, agissant comme gardiens naturels.
[03-04] **Backwoods :** Forêt profonde située à proximité d'une région de villages ou de villes. Ces régions sont fréquemment attaquées par des humanoïdes et protégées par des rôdeurs. Rangers (Rôdeurs) (Humains) (Commun) (20%) : Protégeant la forêt contre les incursions d'humanoïdes. Goblins (Gobelins) (Peu Commun) (15%) : Lancent fréquemment des raids à partir de ces bois profonds.
[05-07] **Fougères :** Une zone avec peu d'arbres, mais qui est couverte de fougères et d'arbustes. Druids (Druides) (Peu Commun) (10%) : Protègent ces zones pour leur biodiversité unique. Sprites (Rare) (5%) : Petites créatures féeriques qui peuplent les zones denses en fougères.
[08-09] **Chutes de broussailles** : Une zone forestière où de nombreux arbres sont abattus et non récoltés (par exemple, une région ravagée par des tempêtes de vent, un territoire de dragon, vert (10%). Wood Woads (Peu Commun) (10%) : Protégeant les forêts des dégâts supplémentaires. Owlbears (Rare) (5%) : Nidifiant dans les zones perturbées par des chutes d'arbres.
[10-12] **Bushland :** Terre qui a été endommagée par les guerres / coupures / civilisations passées, mais qui a partiellement guéri. Différencié de Brushland. Dryads (Peu Commun) (15%) : Aidant à la guérison de la terre, reliant leur vie aux arbres qui se rétablissent. Bandits (Commun) (20%) : Utilisant les régions guéries mais encore vulnérables pour se cacher ou tendre des embuscades. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[13-14] **Griffes** : Une forêt remplie de vieux arbres qui ont des racines emmêlées et des branches basses. Hags (Rare) (5%) : Établissant des demeures dans les forêts sombres et enchevêtrées. Thornies (Peu Commun) (10%) : Créatures ressemblant à des plantes qui défendent agressivement leur territoire.
[15-17] **Forêt de conifères :** Une forêt remplie de conifères (pins, pruches, genévriers, épinettes, etc.). Winter Wolves (Peu Commun) (10%) : Chassant parmi les conifères, utilisant leur camouflage dans la neige. Elk (Élans) (Commun) (20%) : Errant à travers la forêt, se nourrissant des sous-bois. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[18-20] **Taillis :** Terres forestières aménagées où les arbres sont abattus et remplacés. Ces terres sont généralement contrôlées par des bûcherons. Woodcutters (Bûcherons) (Humains) (Commun) (25%) : Gérant activement les terres forestières pour une utilisation durable.
Green Hags (Rare) (5%) : Manipulant et corrompant les travailleurs ou les forêts elles-mêmes.
[21-23] **Taillis :** Une plaine / prairie remplie de nombreux peuplements d'arbres épais et séparés avec un terrain dégagé entre eux.
Centaurs (Centaures) (Peu Commun) (15%) : Utilisant les clairières pour leurs rassemblements ou comme terrains de chasse.
Pixies (Rare) (5%) : Jouant parmi les arbres et protégeant les petites créatures de la forêt.
[24-25] **Forêt corrompue** : Une zone où la forêt a été corrompue par des maladies, des boues ou des champignons. Blight (Fléau) (Commun) (20%) : Créatures végétales corrompues qui se propagent avec la maladie des plantes. Myconids (Rare) (10%) : Champignons sensibles qui peuvent prospérer dans une forêt corrompue. Ogres (Peu Commun) 15%
[26-28] **Forêt de feuillus :** Une forêt remplie d'arbres à feuilles caduques (chênes, érables, hêtres, charmes, etc.). Deer (Cerfs) (Commun) (25%) : Abondant dans les forêts de feuillus, source principale de nourriture pour de nombreux prédateurs. Bear (Ours) (Peu Commun) (15%) : Errant dans la forêt, utilisant les arbres pour se nourrir et hiberner. Ogres (Peu Commun) 15%(Elfes) (Peu Commun) (20%)
[29-31] **Dells** : Une série de petites vallées boisées. Faeries (Fées) (Peu Commun) (10%) : Élément essentiel de ces petites vallées boisées, créant un air de mystère. Gnomes (Commun) (20%) : Vivant discrètement dans les dells, souvent ignorés ou cachés aux yeux des plus grands peuples. Ogres (Peu Commun) 5%
[32-34] **Forêt sempervirente** : Une forêt de conifères avec de nombreuses zones d'ombre, en raison des branches abritées au-dessus.
Elves (Elfes) (Commun) (25%) : Vivant harmonieusement dans ces forêts denses, protégeant leur ancien foyer.
Shadow Mastiffs (Rare) (5%) : Utilisant l'ombre des arbres pour se cacher et chasser.
[35-37] **Clairières féeriques** : Une forêt idyllique où résident des êtres féeriques (centaures (5%), dryades (5%), lutins (5%) Fées (10%), Ogres (Peu Commun) 5% Voir Lyonesse's Adventure P.113. Dryads (Rare) (10%) : Gardiennes de ces clairières enchantées, interagissant pacifiquement avec les autres créatures féeriques. Unicorns (Licornes) (Très Rare) (2%) : Fréquentant ces lieux de pureté magique, attirés par leur sanctité. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[38-40] **Forêt** : Forêt « générale » de conifères et de feuillus mixtes. Deer (Cerfs) (Commun) (25%) : Abondants dans une forêt mixte, source principale de nourriture pour de nombreux prédateurs. Elves (Elfes) (Peu Commun) (15%) : Utilisant la diversité de la forêt pour leur habitat et leur chasse.
[41-43] **Collines boisées** : Une région forestière avec de nombreux changements d'altitude.
[44-46] Bois de la clairière : Une forêt avec de nombreuses petites clairières. Géant des Collines (15%) Boars (Sangliers) (Commun) (20%) : Flourissant dans les régions vallonnées, utilisant le terrain pour se cacher. Rangers (Rôdeurs) (Humains) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les forêts et guidant ceux qui les traversent.
[44-48] **Bosquets** : Une zone où de nombreux arbres poussent à proximité les uns des autres, sans être gênés par des buissons ou des broussailles. Pixies (Fées) (Rare) (5%) : Jouant dans les clairières, établissant de petits domaines cachés.
Druids (Druides) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des clairières naturelles, organisant des cérémonies ou des réunions.
[49-50] **Forêt hantée** : Une forêt où l'on peut trouver de nombreuses illusions, fantômes et/ou esprits. Ghosts (Fantômes) (Rare) (10%) : Errant parmi les arbres, souvent reliés à des légendes ou des tragédies passées. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Rare) (5%) : Menant les voyageurs égarés encore plus loin dans la forêt.
[51-52] **Forêt montagnarde** : Forêt de montagne tempérée. Mountain Lions (Lions de montagne) (Peu Commun) (10%) : Chassant dans les étendues boisées de haute altitude. Gnomes (Gnomes) (Rare) (5%) : Explorant et exploitant les ressources naturelles spécifiques à l'altitude.
[53-54] **Forêt ancienne** : Une forêt remplie de très grands arbres anciens et non coupés. Ogres (Peu Commun) 5% Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Gardiens anciens des grands arbres, intégrés dans l'écosystème de la forêt. Elves (Elfes) (Peu Commun) (15%) : Vénérant et protégeant la sagesse et l'ancienneté des arbres. (Haut Elfes) (Peu Commun) (20%)

[55-56] **Vergers** : Terres cultivées où des arbres fruitiers et/ou des arbres à noix sont cultivés par des humains ou des demi-humains.
Halflings (Semi-hommes) (Commun) (20%) : Cultivant les vergers, souvent avec un lien familial ou communautaire.
Bee Swarms (Essaims d'abeilles) (Peu Commun) (10%) : Essentiels pour la pollinisation et abondants dans les zones fruitières.
[57] **Forêt pétrifiée** : Une forêt ancienne (naturelle, fossilisée) qui a transformé en pierre ; ou encore, une forêt remplie de statues de monstres pétrifiants Cockatrices (5%), taureaux gorgones (5%) , méduses (2%), etc.). Basilisks (Rare) (5%) : Leur regard pétrifiant transformant la faune et la flore en pierre. Earth Elementals (Élémentaires de Terre) (Rare) (5%) : Surgissant du sol pétrifié, liés à l'énergie du lieu.
[58-59] **Pin's** : Une forêt de conifères sèche et acide, où les grands arbres sont rares. Pine Martens (Martres des pins) (Peu Commun) (10%) : Adaptées à la vie dans les forêts de conifères. Wood Elves (Elfes des bois) (Rare) (5%) : Protégeant et habitant ces forêts moins denses.
[60-62] **Forêt de pins** : Une forêt de conifères tempérée où les pins prédominer. Owls (Hiboux) (Commun) (20%) : Prédateurs nocturnes efficaces dans les forêts de conifères. Spriggans (Rare) (5%) : Esprits de la nature souvent liés aux vieux pins. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[63-64] **Plantations** : Terres cultivées où les arbres et les plantes sont cultivés par des humains ou des demi-humains.
Humans (Humains) (Agriculteurs) (Commun) (25%) : Gérant intensivement les plantations pour la production de bois ou d'autres produits forestiers. Sprites (Peu Commun) (10%) : Petites créatures féeriques attirées par la régularité et la tranquillité des plantations
[65-66] **Forêt de séquoias** : Une forêt de séquoias géants. Giant Eagles (Aigles géants) (Rare) (5%) : Nidifiant dans les hauteurs imposantes des séquoias géants. Druids (Druides) (Peu Commun) (10%) : Protégeant ces forêts pour leur importance écologique et spirituelle.
[67-69] **Garrigue** : Terrain rempli d'arbustes et de buissons. Foxes (Renards) (Commun) (20%) : Utilisant les buissons denses pour se cacher et chasser. Herbalists (Herboristes) (Humains) (Peu Commun) (10%) : Cueillant des plantes médicinales ou rares dans cette région.
[70-72] **Région de terres agricoles cultivées** avec de nombreux peuplements d'arbres épais et séparés avec le terrain ouvert entre eux.
Farmers (Agriculteurs) (Humains) (Commun) (25%) : Travaillant la terre, intégrant des arbres dans leurs pratiques agricoles pour la diversité écologique. Birds (Oiseaux) (Commun) (20%) : Profitant des habitats créés par les arbres dispersés pour nidifier et se nourrir. Halflings (Peu Commun) (10%)
[73-75] **Région de Griffes denses et épineuses**. Thorn Sprites (Sprites des épines) (Rare) (5%) : Créatures protectrices des régions denses et difficiles à naviguer. Boar (Sangliers) (Peu Commun) (15%) : Se frayant un chemin à travers les épines et les broussailles denses.
[76-81] **Forêt tempérée à feuilles larges / mixte** : Une forêt à plusieurs niveaux de petits, moyens et grands arbres à feuilles caduques ombragés, y compris des hêtres, des bouleaux, des érables et des chênes de différents âges. Deer (Cerfs) (Commun) (25%) : Abondant, utilisant la diversité des sous-bois pour se nourrir et se cacher. Woodpeckers (Pics) (Peu Commun) (10%) : Abondants, profitant de la variété des arbres pour leur alimentation et nidification. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[82-84] **Forêt tempérée à feuilles d'aiguilles** : Une forêt à plusieurs niveaux de conifères ombragés petits, moyens et grands, y compris des sapins, des mélèzes, des pins et des épinettes. Lynx (Rare) (5%) : Chassant efficacement dans le couvert des conifères. Fir Druids (Druides des sapins) (Rare) (5%) : Dédiés à la protection et à la préservation des forêts de conifères. Ogres (Peu Commun) 5% (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[85-86] **Forêt pluviale tempérée** : Une forêt de feuillus très humide et humide. Les mousses, les fougères et les ruisseaux seront communs ici.
Slugs (Limaces) et Snails (Escargots) (Commun) (20%) : Prospérant dans l'humidité constante de la forêt pluviale.
Moss Élémentals (Élémentaires de mousse) (Rare) (5%) : Intégrés dans l'écosystème humide, influençant la croissance de la mousse et des fougères. (Elfes) (Peu Commun) (20%)
[87-89] **Fourré** : Forêt très dense, où une espèce d'arbres domine la région. Les épines et les ronces seront courantes. Briar Witches (Sorcières des ronces) (Rare) (10%) : Utilisant les épines pour leurs rituels et protections. Rabbits (Lapins) (Commun) (25%) : Se faufilant à travers les sous-bois denses pour échapper aux prédateurs Almiraj (5%) (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[90-92] **Timberland / Lumberwoods :** Une forêt qui est fortement cultivée par les bûcherons (15%) le long de sa frontière, mais qui est toujours sauvage (et probablement infestée de monstres) en son cœur. Forest Spirits (Esprits de la forêt) (Rare) (5%) : Protégeant les parties les plus sauvages de la forêt contre l'exploitation excessive. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[93-94] **Forêt tordue** : Une forêt qui a été corrompue par la magie ou les morts-vivants. Blight (Fléaux) (Commun) (20%) : Maladies végétales animées, se propageant à travers la forêt corrompue. Nécromancers / Sorciers (Nécromanciens) (Rare) (5%) : Exploitant la corruption pour renforcer leurs pouvoirs obscurs.
[95-97] **Terres sauvages** : Une forêt où vivent de nombreuses bêtes et monstres. Owlbears (Ours-hiboux) (Commun) (20%) : Dominant la faune locale, prédateurs au sommet de la chaîne alimentaire. Adventurers (Aventuriers) (Humains) (Peu Commun) (10%) : Explorant ces terres inhospitalières, souvent à la recherche de richesses ou de monstres à chasser.
[98-00] **Bois** : Une forêt ensoleillée d'herbes, de fleurs et d'arbres très espacés. Elves (Elfes) (Peu Commun) (15%)

SOUS-TYPES DE TERRAIN XII : EAUX DOUCES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

[01] **Aits / Eyots** : Un groupe de petites îles boisées trouvées au milieu d'une rivière. Dryads (Dryades) (Peu Commun) (10%) : Gardiennes des petites îles boisées, protégeant la nature environnante. Otters (Loutres) (Commun) (20%) : Fréquentant les îles pour leur environnement sûr et riche en ressources. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[02] **Aquifère** : Région souterraine de roche, imprégnée d'eau. Dans le jeu, ces régions seront remplies de diverses grottes (submergées, partiellement inondé et sec). Water Élémentals (Élémentaires d'Eau) (Peu Commun) (10%) : Surgissant des eaux souterraines, influençant les grottes et les cours d'eau. Merfolk (Peu Commun) (15%) : Explorant et habitant les grottes submergées, interagissant avec l'écosystème aquatique. (Orques) (Peu Commun) (5%)
[03] **Rivière tressée** : Rivière qui se divise en trois ou plusieurs qui se réunifient plus en aval. Beavers (Castors) (Commun) (25%) : Modifiant activement le paysage de la rivière pour leur habitat. Fisherfolk (Pêcheurs) (Humains) (Peu Commun) (15%) : Utilisant la diversité des cours d'eau pour la pêche et le transport.
[04-05] **Brooks** : Une zone de petits cours d'eau, qui se jettent probablement tous dans la même rivière ou affluent. Sprites (Esprits) (Rare) (5%) : Petits êtres féeriques jouant et protégeant les petits cours d'eau. Woodland Creatures (Créatures des bois) (Commun) (20%) : Utilisant les ruisseaux comme points d'eau et habitats.
[06] **Canaux** : Une zone de voies navigables artificielles (par exemple, reliant des villes ou des temples). Les canaux peuvent être actuellement utilisés ou abandonnés (ne menant qu'à des ruines remplies de monstres). Naiads (Nymphes d'eau) (Peu Commun) (10%) : Protégeant et embellissant les voies navigables, que celles-ci soient actives ou abandonnées. Ghosts (Fantômes) (Rare) (5%) : Hantant les canaux abandonnés, reliés aux histoires des lieux oubliés.
[07-08] **Cataracte** : Une zone de rapides majeurs, de rochers et d'îlots rocheux au milieu d'une rivière, bloquant les déplacements ultérieurs de l'eau. Les déplacements seront impossibles ou du moins très dangereux. Il est probable que la région ait Chemins de portage où les bateaux sont déplacés autour de la cataracte bloquante. River Trolls (Trolls de rivière) (Peu Commun) (10%) : Vivant parmi les rapides et les roches, posant des défis pour la navigation. Druides (Rare) (5%) : Gardant les voies d'eau naturelles et les chemins de portage.
[09-10] **Confluence** : Le point où deux rivières se rejoignent. River Spirits (Esprits de rivière) (Peu Commun) (15%) : Entités spirituelles qui surveillent et influencent la jonction des rivières. Fish (Poissons) (Commun) (25%) : Abondant à la confluence, attirant une variété de prédateurs et de pêcheurs. (Orques) (Peu Commun) (5%)

[11] **Crater Lake** : Un lac dans le cratère d'un volcan éteint. Water Dragons (Dragons d'eau) (Rare) (5%) : Attraits par la profondeur et l'isolement du lac dans un cratère. Elemental Water (élémentaires d'eau) (Rare) (10%) : Connectés aux forces magiques et naturelles du lac.
[12-13] **Ruisseaux** : Une zone de petits ruisseaux, qui se jettent probablement tous dans la même rivière ou affluent. Les ruisseaux ne sont probablement pas navigables par les embarcations en raison de leur faible profondeur. Fey Creatures (Créatures féériques) (Peu Commun) (10%) : Attirées par la beauté et la tranquillité des petits ruisseaux. Small Birds (Petits oiseaux) (Commun) (20%) : Utilisant les ruisseaux comme sources d'eau et de nourriture. Halflings (Peu Commun) (10%)
[14] **Barrage** : Structure artificielle qui bloque une rivière pour créer un bassin. Giant Beavers (Castors géants) (Peu Commun) (15%) : Constructeurs naturels, créant des barrages pour former des habitats. Merchants (Marchands) (Humains) (Rare) (5%) : Exploitant le barrage pour le commerce et la régulation des eaux. Halflings (Peu Commun) (10%)
[15] **Eyot** : Un seul Aït ; c'est-à-dire une petite île boisée située au milieu d'une rivière. Elves (Elfes) (Peu Commun) (10%) : Utilisant l'île pour la méditation ou comme sanctuaire naturel.
[16-17] **Berge d'inondation** : La crête le long et au-dessus d'une rivière, qui limite l'étendue des inondations possibles. Farmers (Agriculteurs) (Humains) (Commun) (20%) : Cultivant les terres riches en nutriments apportés par les inondations fréquentes. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Rare) (5%) : Manifestations de l'énergie des crues, influençant le paysage et les cycles de l'eau.
[18-19] **Terres inondables** : Une plaine inondable qui est actuellement sous l'eau en raison d'inondations. Water Fowl (Oiseaux aquatiques) (Commun) (25%) : Profitant des zones régulièrement inondées pour la nidification et l'alimentation. Plant Spirits (Esprits des plantes) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les zones écologiquement sensibles des inondations.
[20-21] **Plaine inondable** : Les plaines le long d'une rivière, où les inondations se produisent le plus fréquemment. Herons (Hérons) (Commun) (20%) : Fréquents dans les plaines inondables, se nourrissant dans les eaux peu profondes. Halflings (Peu Commun) (10%)
[22] **Geysers** : sources géothermiques chaudes. Steam Elementals (Élémentaires de vapeur) (Rare) (10%) : Émergeant des geysers, formés par l'intense activité géothermique. (Gnomes 5%)
[23] **Grand Lac** : Un immense lac d'eau douce profond. Lake Serpents (Serpents du lac) (Rare) (5%) : Créatures gigantesques qui peuplent les profondeurs du grand lac. Fishermen (Pêcheurs) (Humains) (Commun) (25%) : Exploitant les vastes ressources piscicoles du grand lac.
[24] **Holms** : Petits îlots ronds (que l'on trouve généralement dans une rivière). Small Forest Spirits (Petits esprits forestiers) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des petites îles boisées, (Orques) (Peu Commun) (5%) (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[25-26] **Karst Fenster** : Un endroit dans une région karstique (caverne calcaire) où une source émerge à la surface, puis plonge rapidement dans un gouffre après une courte distance. Cave Newts (Tritons de grotte) (Rare) (10%) : Adaptés aux environnements karstiques, se déplaçant entre les zones aquatiques et terrestres. Speleologists (Spéléologues) (Humains) (Peu Commun) (5%) : A la recherche de trésor.
[27-28] **Lac** : Une importante étendue d'eau douce. Probablement alimenté par une ou plusieurs rivières. Aquatic Plants (Plantes aquatiques) (Commun) (20%) : Prospérant dans les eaux lacustres, formant la base de l'écosystème aquatique.
[29-30] **Côte du lac** : Les rives d'un grand lac et/ou d'un lac profond. Nereids (Néréides) (Rare) (5%) : Esprits aquatiques qui gardent les rives des lacs et interagissent avec les créatures aquatiques. Water Élementals (Élémentaires d'Eau) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les eaux du lac contre la pollution et les intrusions malveillantes.
[31-32] **Avant-pays du lac** : Un long et étroit doigt de terrain sablonneux qui s'enfonce dans un lac. Bullywugs (Peu Commun) (15%) : Créatures ressemblant à des grenouilles, établissant des camps dans les zones humides et sablonneuses près des lacs. Green Hag (Rare) (5%) : Sorcière utilisant la végétation et l'eau pour concocter des sorts et des malédictions.
[33-34] **Cap du lac** : Une grande région de terre qui s'enfonce dans un lac. Les promontoires sont définis par l'élévation et par les chutes de falaises surplombant l'eau. Harpy (Harpies) (Peu Commun) (10%) : Utilisant les falaises surplombant le lac pour leurs nids, attaquant les passants imprudents. Galeb Duhr (Rare) (5%) : Créatures de pierre qui surveillent les promontoires rocheux, protégeant les terres contre l'érosion et les invasions. (Orques) (Peu Commun) (5%)
[35] **Lac Tombolo** : Une région de terre à peu près circulaire à l'intérieur d'un lac, qui est reliée au continent par une étroite bande de terre. Merrow (Peu Commun) (10%) : Créatures aquatiques hostiles, habitant les eaux autour de la bande de terre qui relie le lac au continent. Dryads (Dryades) (Rare) (5%) : Liées aux arbres de la région circulaire du lac, gardant le lieu naturel et pur.
[36-37] **Bord d'un lac** : Les rives d'un petit lac et/ou d'un lac peu profond. Grung (Peu Commun) (15%) : Petites créatures amphibies, utilisant les rives des petits lacs pour leurs rituels et leur habitat. Froghemoth (Rare) (5%) : Monstre terrifiant qui utilise les lacs peu profonds pour tendre des embuscades à ses proies.
[38-39] **Digue** : Une digue artificielle, conçue pour limiter la crue d'une rivière. Lizardfolk (Peu Commun) (10%) : Utilisant les digues comme protections contre les crues, établissant des villages fortifiés. Swamp Thing (Chose des marais) (Rare) (5%) : Créature protectrice des zones humides, émergeant pour défendre les écosystèmes menacés par les crues. (Orques) (Peu Commun) (5%)
[40-41] **Loch** : Un lac profond et froid. Frost Giants (Géants des glaces) (Rare) (5%) : Habitent près des lacs profonds et froids, utilisant les eaux pour défendre leurs territoires contre les intrus. Lake Spirits (Esprits du lac) (Peu Commun) (10%) : Entités spirituelles qui préservent la pureté et la quiétude des lacs profonds. Halflings (Peu Commun) (10%)
[42] **Méandre** : Une rivière avec de nombreux virages et courbes, qui reste rarement sur le même cours sur une longue période de temps. Nereids (Néréides) (Rare) (5%) : Esprits aquatiques qui se déplacent avec les courants changeants, protégeant les eaux sinueuses. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Influencent les flux et les virages de la rivière, créant des conditions changeantes.
[43] **Mere** : Un lac large et peu profond. Froghemoth (Rare) (5%) : Créature immense utilisant le lac peu profond pour se camoufler avant d'attaquer. Swans (Cygnes) (Magiques) (Peu Commun) (10%) : Gardiens gracieux du mere, réputés pour leur beauté et leur potentiel magique.
[44-45] **Vasières** : Les zones boueuses le long d'une rivière qui ne sont pas tout à fait inondées, mais toujours couvertes de flaques d'eau et de oncs. Mud Mephits (Peu Commun) (10%) : Petites créatures malicieuses aimant les zones boueuses, créant des pièges et des embûches. Bullywugs (Commun) (15%) : Créatures ressemblant à des grenouilles, établissant des campements dans les zones humides et boueuses.
[46-47] **Oasis** : Une masse d'eau rare dans le désert (ou plus largement, entourée d'une zone de terres incultes). Les rencontres avec des hommes, des bêtes ou des monstres sont ici une quasi-certitude. Genies (Djinn) (Rare) (5%) : Puissantes créatures magiques qui pourraient garder ou visiter l'oasis comme un lieu de repos ou de puissance. Camel (Dromadaires) (Peu Commun) (10%) : Animaux essentiels pour les caravanes traversant le désert vers ou depuis l'oasis.
[48] **Lac Oxbow** : Un lac en forme de U qui se forme lorsqu'un tronçon d'un méandre est coupé de la rivière principale. Will-o'-Wisps (Rare) (5%) : Feux follets trompeurs qui attirent les voyageurs vers des eaux dangereuses ou trompeuses. Giant Frogs (Commun) (20%) : Profitant de l'isolement du lac pour chasser en embuscade. Halflings (Peu Commun) (10%)
[49] **Plash** : Un lac temporaire causé par de fortes pluies. Water Sprites (Rare) (5%) : Esprits aquatiques éphémères liés aux accumulations temporaires d'eau. Giant Insects (Insectes géants) (Peu Commun) (10%) : Utilisant la flaque temporaire pour pondre des œufs ou se nourrir.
[50] **Bassin profond** : Le bassin profond et turbulent au fond d'une cascade. Merfolk (Peu Commun) (10%) : Protégeant les eaux profondes au pied des cascades, souvent cachés dans le tumulte. Water Weirds (Rare) (5%) : Entités liées à des sources d'eau particulièrement puissantes ou mystiques. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[51-52] **Étangs** : Une série de petits lacs. Grindylows (Peu Commun) (10%) : Créatures malveillantes résidant dans des étangs isolés, attirant les imprudents dans les eaux. Pixies (Rare) (5%) : Fées qui dansent sur les surfaces de l'eau, jouant et protégeant la nature environnante.

[53-54] **Bassins :** Une série de petits lacs peu profonds ; ou de petits plans d'eau alimentés par des sources souterraines. Naiads (Nymphes d'eau) (Peu Commun) (10%) : Gardiennes des petits lacs et bassins, soignant la faune et la flore. Beavers (Castors) (Commun) (15%) : Animaux ingénieux, modifiant les bassins pour créer des habitats adaptés. Halflings (Peu Commun) (10%)
[55-56] **Rapides** : Une zone dangereuse d'eau vive. Semblable à une région de cataracte, mais il n'y aura probablement pas d'îlots ici. River Trolls (Trolls de rivière) (Peu Commun) (10%) : Exploitant la vitesse de l'eau pour surprendre et capturer des proies. Otters (Loutres) (Commun) (15%) : Agiles et joueurs, naviguant habilement à travers les eaux vives. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[57] **Réservoir** : Une grande masse artificielle d'eau douce (créée par une culture humaine ou demi-humaine, qui peut ou non être éteinte). Sea Hag (Rare) (5%) : Sorcière aquatique exploitant les vastes eaux pour ses sombres desseins. Béhémoths aquatiques (Peu Commun) (10%) : Grandes créatures se nourrissant des ressources abondantes du réservoir.
[58] **Rills** : Une zone couverte de minuscules ruisseaux peu profonds, qui rendent le terrain boueux et difficile. Faerie Dragons (Dragons féériques) (Rare) (5%) : Petits dragons capricieux aimant les environnements humides et complexes. Spriggans (Peu Commun) (10%) : Esprits de la nature protégeant les petites voies d'eau contre les intrusions. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[59-62] **Rivière** : Un cours d'eau relativement étroit, qui s'écoule d'une altitude élevée vers le bas vers un lac, un océan ou une mer. Kelpies (Peu Commun) (10%) : Chevaux aquatiques maléfiques qui attirent les voyageurs vers une noyade certaine. River Drakes (Drakes de rivière) (Rare) (5%) : Petits dragons qui patrouillent les cours d'eau, chassant les poissons et parfois les gens.
[63] **Archipel fluvial** : Une série de petites îles à l'intérieur d'une rivière, de terrains variés. Sahuagin (Rare) (5%) : Hommes-poissons belliqueux explorant ou envahissant les petites îles. Coastal Druids (Druides côtiers) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les îles contre l'érosion et les invasions. (Sea Elfes) (Peu Commun) (10%)
[64-65] **Delta de la rivière** : L'endroit où une rivière dépose de grandes quantités de boue et de sable. Les deltas se produisent là où une rivière se connecte à un lac, à un océan ou à une mer. Lizardfolk (Peu Commun) (15%) : Bâtissant des villages dans les régions marécageuses du delta, exploitant les ressources abondantes. Crocodiles (Commun) (20%) : Abondants dans les eaux boueuses, représentant un danger constant pour ceux qui traversent le delta.
[66-67] **Île fluviale** : Une seule île à l'intérieur d'une rivière, de type de terrain aléatoire. Grungs (Peu Commun) (10%) : Amphibiens hostiles habitant les îles, utilisant la végétation dense pour des embuscades. Water Élementals (Rare) (5%) : Protégeant l'île et ses ressources naturelles, émergeant des eaux environnantes. (Sea Elfes) (Peu Commun) (10%)
[68-69] **Embouchure d'une rivière** : La partie de la rivière qui se connecte à un lac, à un océan ou à une mer. Sahuagin (Peu Commun) (10%) : Aggressifs et territoriaux, patrouillant les zones où les rivières rencontrent les mers. Merfolk (Rare) (5%) : Négociant ou interagissant avec les créatures des rivières et des océans, agissant souvent comme médiateurs. Comparez avec le delta de la rivière ; l'embouchure de la rivière est l'eau, et le delta de la rivière est la région sablonneuse/boueuse adjacente à l'embouchure. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[70] **Source de la rivière** : L'endroit où une rivière commence. Nymphs (Nymphes) (Rare) (5%) : Esprits de la nature qui gardent les sources, veillant à la pureté de l'eau naissante. Druids (Druides) (Peu Commun) (10%) : Protégeant la source contre la pollution et surveillant l'écosystème environnant.
[71-72] **Vasière de la rivière** : Une zone de vasières qui voit périodiquement des niveaux d'eau monter et descendre. (En général, cette action est suffisamment lente et prévisible pour les habitants pour qu'elle ne soit pas considérée comme une « inondation ».) Mud Mephits (Rare) (5%) : Petites créatures du plan élémentaire de la terre, jouant et semant le chaos dans les vasières. Bullywugs (Peu Commun) (15%) : Utilisant les vasières pour se cacher et tendre des embuscades aux voyageurs imprudents. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[73] **Jonc** : Rivière qui suit un cours extrêmement rapide ; par exemple, une zone de déclin abrupt (pas tout à fait des rapides ou une chute d'eau) ou l'endroit où une rivière est forcée dans un canyon pierreux. River Trolls (Peu Commun) (10%) : Exploitant les courants rapides pour piéger et attaquer les créatures le long de la rivière. Giant Snakes (Rare) (5%) : Utilisant la vitesse de l'eau pour surprendre les proies, s'adaptant parfaitement aux terrains rapides et étroits. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[74-75] **Source** : L'endroit où un aquifère apporte de l'eau douce à la surface. Selon la taille et le débit, il peut s'agir d'une piscine, du début d'une rivière, etc. Fey Creatures (Créatures féériques) (Peu Commun) (10%) : Attirées par la magie naturelle de la source, créant des enclaves féériques. Elemental Spirits (Esprits élémentaires) (Rare) (5%) : Emergent de la source, influençant le flux et la pureté de l'eau.
[76] **Stopbanks** : Une zone de petites digues. Beavers (Castors) (Commun) (20%) : Bâtisseurs naturels, utilisant les petites digues pour leurs propres barrages. Lizardfolk (Rare) (5%) : Établissant des colonies le long des digues, utilisant les structures pour la défense.
[77-78] **Bassin de cours d'eau** : La zone d'une rivière ou d'un ruisseau où le débit ralentit et où l'eau s'approfondit avant de continuer. Frogs and Toads (Grenouilles et crapauds) (Commun) (25%) : Abondants dans les eaux calmes, jouant un rôle crucial dans l'écosystème aquatique. Swamp Things (Choses des marais) (Rare) (5%) : Protégeant les zones humides, parfois hostiles aux intrus. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[79-81] **Ruisseaux** : Une zone de petites rivières / ruisseaux qui se jettent probablement tous dans la même rivière plus grande. Sprites (Esprits) (Peu Commun) (15%) : Petites créatures magiques qui protègent les ruisseaux et jouent dans l'eau. Woodland Creatures (Créatures des bois) (Commun) (20%) : Utilisant les ruisseaux comme points d'eau et de nourriture.
[82-83] **Tarn** : Un lac de montagne. Ice Mephits (Rare) (5%) : Créatures de glace qui préfèrent les lacs froids de montagne, jouant avec le climat frigide. Mountain Goats (Peu Commun) (10%) : Adaptés aux terrains escarpés, visitant souvent les lacs pour boire. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[84] **Torrent** : Une ruée longue et dangereuse. Water Elementals (Rare) (5%) : Influencent les courants rapides, protégeant les eaux tumultueuses contre les pollutions. Mountain Spirits (Esprits de montagne) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des rivières rapides, souvent vénérés par les peuples locaux.
[85-86] **Affluent** : Une rivière qui se jette dans une rivière plus grande River Drakes (Drakes de rivière) (Peu Commun) (10%) : Petits dragons aquatiques, dominant les affluents comme territoire de chasse. Fisherfolk (Pêcheurs) (Commun) (20%) : Dépendant des affluents pour la pêche et le commerce. Elves (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[87-88] **Turlach / Turlough** : Un lac dans un terrain karstique (caverne calcaire), où L'eau a tendance à s'écouler dans le monde souterrain, puis plus tard rendre. Lake Spirits (Esprits du lac) (Rare) (5%) : Entités mystiques liées à l'étrange cycle d'inondation et de retrait des eaux. Giant Frogs (Commun) (15%) : Adaptées aux fluctuations d'eau, utilisant le lac pour leur cycle de vie.
[89-91] **Grottes sous-marines** : Grottes submergées ou partiellement submergées submergé, par l'eau douce. Sea Hags (Sorcières de mer) (Rare) (5%) : Utilisant les grottes pour leurs rituels sombres et leurs cachettes. Merfolk Explorers (Explorateurs sirènes) (Peu Commun) (10%) : Curieux des grottes et de leur potentiel pour la colonisation ou la protection.
[92-94] **Lac de la Cascade** : Un grand lac au fond d'une Chute d'eau ; la continuation d'un bassin profond. Naiads (Nymphes) (Rare) (5%) : Protégeant les eaux alimentées par les cascades, maintiennent l'équilibre écologique. Cascade Drakes (Drakes de cascade) (Peu Commun) (10%) : Dragons aquatiques attirés par la puissance des chutes d'eau. Elves (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[95-97] **Chutes d'eau** : Une cascade verticale d'eau de rivière sur une falaise. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Émergeant des cascades, incarnant la force brute et la beauté de la nature. Rainbow Sprites (Sprites de l'arc-en-ciel) (Rare) (5%) : Créatures féeriques attirées par l'aérosol créé par les cascades, jouant dans les brumes Elves (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[98-99] **Chutes d'eau** : Une cascade verticale d'eau de rivière sur une falaise. Sirens (Sirènes) (Rare) (5%) : Utilisant le bruit des cascades pour masquer leurs chants séduisants, attirant les voyageurs vers leur perte. Water Nymphs (Nymphes d'eau) (Peu Commun) (10%) : Gardiennes des chutes d'eau, veillant à la pureté et à la sécurité des eaux qui tombent. Elves (Elfes) (Peu Commun) (10%)

[00] **Tour du Savoir Perdu** Une ancienne tour d'érudit remplie de connaissances et de sorts oubliés. Les bibliothèques et les laboratoires de la tour renferment des secrets anciens. Connaissances Perdues : Accès à des sorts rares, des rituels oubliés, et des informations sur des quêtes anciennes. Protecteurs de la Tour : Des constructeurs magiques, des golems, ou des esprits de mages anciens. Relancez le jet deux fois

SOUS-TYPES DE TERRAIN XIII : COLLINES TEMPÉRÉES

[01-04] **Badlands :** Collines sèches, généralement constituées d'argiles érodées et de grès. Earth Elementals (Élémentaires de Terre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des terrains érodés, se mêlant au grès et à l'argile. Bulette (Rare) (5%) : Créature prédatrice qui se déplace facilement à travers le sol friable des badlands. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[05-06] **Barrow Mounds :** Collines artificielles qui cachent des tumulus / tumuli / tombes sous la surface. Wights (Peu Commun) (15%) : Mort-vivants gardant les tombes sous les tumulus. Ghost (Fantômes) (Rare) (10%) : Esprits des anciens enterrés dans les tumulus, souvent agités ou malveillants. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[07] **Barrowlands** : Une région où se trouvent de nombreux monticules de brouettes isolés, avec des plaines / terres désolées entre eux. Ghouls (Commun) (20%) : Rôdant parmi les tombes isolées, attirés par les restes mortels. Shadow (Ombres) (Peu Commun) (10%) : Entités sombres hantant les terrains entre les monticules. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[08-09] **Falaises** : Collines escarpées et falaises qui surplombent un plan d'eau (comme un lac). Harpies (Peu Commun) (10%) : Nidifiant dans les falaises escarpées, chassant ceux qui s'aventurent trop près du bord. Roc (Rare) (5%) : Immense oiseau prédateur, utilisant les falaises comme perchoirs pour surveiller les alentours. Griffon (Griffons) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[10] **Bornhardts** : Grandes collines pierreuses en forme de dôme. Gargoyles (Peu Commun) (10%) : Statues animées protégeant ces formations rocheuses distinctives. Druid (Druides) (Rare) (5%) : Gardiens des formations naturelles, souvent attirés par leur valeur spirituelle.
[11-13] **Buttes :** collines rocheuses arides et isolées avec des flancs de falaises. L'exemple classique est celui de Monument Valley, en Arizona. Giant Lizards (Lézards géants) (Commun) (20%) : Adaptés aux climats arides et aux terrains rocheux. Earth Spirits (Esprits de la Terre) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les formations géologiques contre l'érosion et la destruction. Elfes (Peu Commun) (10%)
[14-15] **Cairn Highlands :** Un plateau élevé ; une zone de plaines dans un région montagneuse ou très vallonnée. Les plaines comportent des cairns, qui sont piles de pierres rituelles laissées par une culture antérieure. Stone Giants (Géants de Pierre) (Rare) (5%) : Créateurs et protecteurs des cairns, souvent liés à ces structures rituelles. Eagles (Aigles) (Commun) (15%) : Utilisant les hauteurs des plateaux pour nicher et chasser. Griffon (Griffons) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants utilisant les hauteurs pour surveiller de vastes étendues de terrain.
[16-17] **Falaises** : Faces verticales abruptes de pierre. Cliff Dwellers (Habitants des falaises) (Peu Commun) (10%) : Communautés qui ont adapté leurs maisons pour s'intégrer dans les parois rocheuses verticales. Wyvern (Wyvernes) (Rare) (5%) : Dangereuses créatures volantes qui nichent sur les faces abruptes des falaises. Griffon (Griffons) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants utilisant les hauteurs pour surveiller de vastes étendues de terrain. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[18-19] **Rochers :** Collines qui ont de nombreuses pentes et surfaces ressemblant à des falaises. Les falaises diffèrent des falaises en ce sens qu'elles sont plus faciles à escalader. Mountain Goats (Chèvres de montagne) (Commun) (20%) : Adaptées à la vie sur des pentes escarpées et rocheuses. Rock Elementals (Élémentaires de Roche) (Peu Commun) (10%) : Émergeant des affleurements rocheux, défendant leur territoire contre les intrusions. Dwarves (Nains) (Peu Commun) (10%)
[20-21] **Crêtes** : Une série de crêtes de haute altitude. Griffon (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants utilisant les hauteurs pour surveiller de vastes étendues de terrain. Mountain Spirits (Esprits de montagne) (Rare) (5%) : Gardiens mystiques des crêtes les plus hautes, souvent vénérés ou craints par les locaux. (Elfes) (Peu Commun) (10%)
[22] **Cuestas** : Une série de collines qui ont des pentes douces dans une direction, et des pentes rocheuses ressemblant à des falaises dans la direction opposée. Giant Eagles (Aigles géants) (Peu Commun) (10%) : Dominant les cuestas, utilisant la topographie pour leur avantage en chasse. Griffon (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants. Hill Giants (Géants des collines) (Rare) (5%) : Errant sur les pentes douces, utilisant les falaises pour se défendre. Dwarves (Nains) (Peu Commun) (10%)
[23-25] **Dômes** : Collines qui ont des bases ovales ou rondes (aux points d'élévation les plus bas). Dome Guardians (Gardiens des dômes) (Rare) (5%) : Entités magiques protégeant ces structures naturelles uniques. Stone Golems (Golems de pierre) (Peu Commun) (10%) : Animés pour garder les lieux sacrés ou importants situés sur ou dans les dômes. Halflings (Commun) (15%)
[26-27] **Downlands / Downs** : Crêtes faites de sol calcaire. Satyrs (Satyres) (Commun) (15%) : Esprits joyeux et espiègles fréquentant les collines calcaires, attirés par leur beauté naturelle. Dire Wolves (Loups redoutables) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs supérieurs adaptés aux vastes étendus des downs. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[28-29] **Dunes** : Collines de sable poussées par le vent. Sand Elementals (Élémentaires de Sable) (Peu Commun) (10%) : Protecteurs des dunes, manipulant le sable pour enterrer ou désorienter les intrus. Dune Stalkers (Traqueurs des dunes) (Rare) (5%) : Créatures camouflées parfaitement adaptées à la vie dans les dunes. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[30-31] **Escarpements** : Falaises abruptes qui ont été formées par l'activité sismique. Earth Élémentals (Élémentaires de Terre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des falaises formées par des forces sismiques, cherchant à maintenir l'équilibre géologique. Roc (Rare) (5%) : Utilisant les hautes falaises comme perchoirs et points de chasse. Dwarves (Nains) (Peu Commun) (10%)
[32-33] **Flatirons** : Grands contreforts ou pics bas composés de grès érodé. Drakes (Drakes) (Peu Commun) (10%) : Petits cousins des dragons, trouvant refuge dans les structures en forme de fer à repasser. Mountain Druids (Druides de montagne) (Rare) (5%) : Protégeant ces formations uniques et utilisant leur énergie pour leurs rituels. Gnomes (Gnomes) (Peu Commun) (10%)
[34-35] **Contreforts :** Collines qui bordent une chaîne de montagnes. Ogres (Commun) (20%) : Utilisant les contreforts comme frontières naturelles pour leurs territoires. Feral Elves (Elfes sauvages) (Peu Commun) (10%) : Évitant la civilisation, vivant en harmonie avec la nature sauvage des contreforts.
[36-37] **Collines boisées** : Collines couvertes de forêt. Woodland Creatures (Créatures des bois) (Commun) (20%) : Diverses créatures forestières utilisant les collines comme habitat. Forest Spirits (Esprits de la forêt) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les forêts des collines contre les menaces externes. Halflings (Commun) (20%)
[38] **Geyser Highlands :** Collines qui comportent de nombreux creux et piscines géothermiques. Steam Élémentals (Élémentaires de Vapeur) (Rare) (5%) : Entités nées des forces géothermiques, contrôlant les eaux bouillantes et les vapeurs. Geyser Giants (Géants des geysers) (Peu Commun) (10%) : Créatures résistantes à la chaleur, utilisant les terrains géothermiques pour leur avantage.
[39-40] **Promontoires** : Falaises vallonnées qui descendent dans une grande étendue d'eau, comme un lac, une mer ou un océan.
Griffon (Griffons) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs puissants utilisant les hauteurs pour surveiller de vastes étendues de terrain.
Mountain Spirits (Esprits de montagne) (Rare) (5%) : Gardiens mystiques des crêtes les plus hautes, souvent vénérés ou craints par les locaux.
[41-42] **Highlands** : Un plateau élevé ; Une zone de plaines dans une région montagneuse ou très vallonnée. Highland Warriors (Guerriers des hautes terres) (Commun) (15%) : Tribus et clans défendant farouchement leurs hautes plaines contre les envahisseurs.
[43-45] **Collines :** Terrain vallonné d'élévation ascendante. En termes de jeu différencié, la définition générale de « collines » s'applique le plus souvent lorsque les zones surélevées sont différentes les unes des autres et/ou de type non uniforme. (Relancez cette table si vous préférez classer la zone en tant que type unique de relief.) Hill Giants (Géants des collines) (Peu Commun) (10%) : Errant à travers les collines, imposant

leur présence par leur taille et leur force. Shepherds (Bergers) (Commun) (20%) : Humains et demi-humains utilisant les collines pour paître leurs troupeaux.
[46-47] **Hillocks** : Petites collines. Halflings (Commun) (20%) : Peuple joyeux et robuste, souvent établissant des communautés dans ces petites collines. Burrowing Animals (Animaux fouisseurs) (Peu Commun) (10%) : Créatures utilisant les hillocks pour leurs terriers et leurs cachettes.
[48] **Hogbacks** : Une chaîne de montagnes basses de roches érodées Mountain Lions (Lions de montagne) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les crêtes basses pour la chasse et le repérage. Rock Spirits (Esprits de la roche) (Rare) (5%) : Entités anciennes veillant sur les longues chaînes de montagnes érodées. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[49-50] **Hollow Hills** : Collines qui comportent de nombreuses cavernes, tombes et/ou Donjons. Dwarves (Nains) (Commun) (20%) : Exploitant les ressources minérales des collines creuses, souvent établissant des forteresses souterraines. Cave Bears (Ours des cavernes) (Peu Commun) (10%) : Utilisant les cavernes comme repaires, défendant agressivement leur territoire. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[51-52] **Paysage karstique** : Terrain difficile rempli de cavernes calcaires. Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Créatures de pierre qui se fondent dans les terrains rocheux, protégeant les cavernes calcaires. Dwarves (Nains) (Commun) (20%) Ogres (Rare) 5%
[53] **Knobs** : Collines basses avec des surfaces pierreuses difficiles. Earth Élémentals (Élémentaires de Terre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des terrains difficiles, émergeant des surfaces pierreuses. Goats (Chèvres de montagne) (Commun) (15%) : Adaptées aux terrains escarpés, grimpant facilement sur les surfaces difficiles. Halflings (Commun) (20%)
[54-55] **Knolls** : Collines verdoyantes. Sprites (Esprits) (Peu Commun) (10%) : Petites créatures féeriques attirées par les collines verdoyantes et florissantes. Druids (Druides) (Rare) (5%) : Protecteurs des espaces naturels, souvent trouvés méditant ou soignant la terre.
[56] **Dôme de lave** : Une grande protubérance volcanique. Un nouveau dôme de lave est le signe d'une éruption imminente, mais des dômes de lave plus anciens existent également. Fire Élémentals (Élémentaires de Feu) (Peu Commun) (10%) : Créatures nées de la chaleur volcanique, surveillant les changements géologiques. Salamanders (Salamandres) (Rare) (5%) : Êtres adaptés au feu, habitant près des sources de chaleur intenses. Red Dragons (Dragons rouges) (Rare) (5%) : Attirés par les hautes températures
[57] **Colonne vertébrale de lave** : Similaire à un dôme de lave, mais beaucoup plus spectaculaire et surélevé avec des flancs en forme de falaise. Red Dragons (Dragons rouges) (Rare) (5%) : Attirés par les hautes températures et les terrains élevés, utilisant ces structures comme repaires. Phoenixes (Phénix) (Très Rare) (2%) : Créatures mythiques qui peuvent être attirées par la puissance thermique
[58-59] **Mesas / Tableland** : Collines à sommet plat avec des pentes difficiles. Gargoyles (Gargouilles) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les sommets plats, souvent camouflés comme des sculptures de pierre. Eagle (Aigles) (Commun) (15%) : Utilisant les hauteurs pour leurs nids et comme points de chasse. (Gnomes) (Peu Commun) (10%)
[60-61] **Mogotes** : Collines escarpées, isolées (et souvent boisées) entourées de plaines. Woodland Spirits (Esprits des bois) (Peu Commun) (10%) : Entités protectrices des zones boisées isolées. Blink Dogs (Chiens clignotants) (Rare) (5%) : Créatures magiques qui patrouillent les forêts, défendant contre les menaces surnaturelles. (Gnomes) (Peu Commun) (10%)
[62-63] **Monticules** : Petites collines artificielles. Les monticules peuvent être causés par des ruines sous la surface, ou aussi par des tombes (voir Monticules de tumulus). Burrowing Creatures (Créatures fouisseuses) (Commun) (20%) : Utilisant les monticules comme habitat ou pour cacher des trésors ou des reliques. Ghostly Apparitions (Apparitions fantomatiques) (Rare) (5%) : Esprits des anciens enterrés dans ces monticules, souvent inquiets ou protecteurs. (Gnomes) (Peu Commun) (10%)
[64-65] **Volcans de boue** : Petits volcans dangereux qui entrent en éruption avec de la boue chaude au lieu de magma.
Oozes (Boues) (Commun) (15%) : Entités qui se nourrissent de la boue et des minéraux, adaptées aux éruptions boueuses.
Mud Mephits (Méphits de boue) (Peu Commun) (10%) : Créatures malicieuses qui émergent des volcans de boue, profitant du chaos environnant.
[66-68] **Plateaux** : Une zone de plusieurs plaines situées dans une région montagneuse ou très vallonnée. Griffons (Peu Commun) (10%) : Préférant les vastes plaines pour chasser, souvent vus survolant les plateaux. Highland Trolls (Trolls des hautes terres) (Rare) (5%) : Adaptés aux conditions difficiles et isolées des plateaux. (Hauts Elfes) (Peu Commun) (10%)
[69] **Potrero** : Une longue mesa inclinée. Un Potrero n'est pas plat, mais plutôt incliné. Mountain Lions (Lions de montagne) (Peu Commun) (10%) : Chasseurs solitaires qui utilisent l'inclinaison des potreros pour surprendre leurs proies. Stone Golems (Golems de pierre) (Rare) (5%) : Protégeant les terrains inclinés et les secrets qu'ils peuvent cacher. (Colons nains) (Peu Commun) (10%)
[70-71] **Précipices** : Falaises avec des faces plus que verticales en surplomb. Wyverns (Wyvernes) (Peu Commun) (10%) : Créatures volantes qui nichent dans les falaises surplombantes, chassant à partir de hauteurs vertigineuses. Cliffside Druids (Druides des falaises) (Rare) (5%) : Gardiens des précipices, utilisant la magie pour préserver l'équilibre naturel. (Demi-Elfes) (Peu Commun) (10%)
[72-73] **Crêtes** : Hautes collines, ou montagnes basses, qui ont un sommet commun long et étroit qui couvre une distance considérable. Eagle (Aigles) (Commun) (15%) : Dominant les crêtes, utilisant l'altitude pour leur avantage stratégique. Mountain Spirits (Esprits de montagne) (Peu Commun) (10%) : Protecteurs des crêtes, souvent vénérés par les tribus locales. (Éclaireurs nains) (Peu Commun) (10%)
[74-75] **Élévations** : Pentes qui s'élèvent en élévation à une pente uniforme. Hill Giants (Géants des collines) (Peu Commun) (10%) : Errant à travers les pentes, utilisant l'élévation pour surveiller leurs territoires. Cloud Giants (Géants des nuages) (Rare) (5%) : Attirés par les plus hautes élévations, souvent en quête de solitude ou de méditation. (Elfes des montagnes) (Peu Commun) (10%)
[76-77] **Falaises de rivière** : Simplement, falaises surplombant une rivière. River Drakes (Drakes de rivière) (Peu Commun) (10%) : Utilisant les falaises comme protections naturelles pour leurs nids près de l'eau. Naiads (Nymphes d'eau) (Rare) (5%) : Esprits aquatiques liés aux rivières, interagissant avec l'écosystème des falaises. (Elfes des bois) (Peu Commun) (10%)
[78-79] **Collines vallonnées** : Collines aux pentes douces et arrondies. Deer (Cerfs) (Commun) (20%) : Abondant dans les collines, utilisant le terrain pour se nourrir et se cacher. Fey (Fées) (Peu Commun) (10%) : Créatures magiques qui enchantent les collines, apportant mystère et merveille. (Nains) (Peu Commun) (5%)
[80-81] **Dunes :** Dunes qui bougent rarement, ou qui supportent une végétation aride importante. Sand Elementals (Élémentaires de sable) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des dunes stables, manipulant le sable pour protéger ou attaquer.
Dune Stalkers (Traqueurs des dunes) (Rare) (5%) : Prédateurs adaptés à la vie dans les déserts arides, utilisant les dunes pour embusquer leurs proies. (Orques) (Peu Commun) (10%) (Gobelins) (Commun) 10%
[82-84] **Escarpements :** Escarpements formés par l'érosion. Roc (Rare) (5%) : Immenses oiseaux de proie qui utilisent les escarpements comme lieux de chasse et de nidification. Mountain Goats (Chèvres de montagne) (Commun) (15%) : Excellant dans la navigation des terrains escarpés, échappant facilement aux prédateurs.
[85] **Tas de scories :** Collines artificielles qui sont causées (en particulier chez les nains) terres) par des gisements de minerai fondu. Fire Élémentals (Élémentaires de feu) (Rare) (5%) : Attirés par la chaleur résiduelle des scories, souvent liés à des activités volcaniques ou industrielles. Forge Spirits (Esprits de la forge) (Peu Commun) (10%) : Entités liées à la transformation des minéraux et métaux, émanant des activités de forge. (Nains) (Peu Commun) (20%)
[86] **Slag Hills :** Énormes terrils. Ore Élémentals (Élémentaires de minerai) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les grands terrils de scories, souvent agressifs envers ceux qui perturbent leur domaine. Dwarven Miners (Mineurs nains) (Rare) (5%) : Exploitant les ressources des collines de scories, parfois découvrant des minéraux précieux ou des reliques oubliées.
[87-89] **Pentes** : Élévations qui ont une élévation graduelle. Mountain Lions (Lions de montagne) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant l'élévation graduelle pour leurs embuscades et pour surveiller leurs territoires. Hill Giants (Géants des collines) (Rare) (5%) : Errant sur les pentes, ces géants peuvent utiliser l'élévation pour repérer des intrus de loin. (Nains) (Peu Commun) (10%)

[90-91] **Éperons** : Crêtes qui se joignent à une chaîne de montagnes plus élevée. Griffons (Peu Commun) (10%) : Créatures volantes qui nidifient sur les crêtes et chassent le long des éperons montagneux. Dwarven Scouts (Éclaireurs nains) (Rare) (5%) : Utilisent les éperons comme points de vantage pour surveiller les approches de leurs forteresses en montagne. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[92] **Arches en pierre** : Ponts en pierre naturelle avec des noyaux creux. Stone Élémentals (Élémentaires de pierre) (Peu Commun) (10%) : Protègent les arches naturelles, intégrés dans la structure même du pont. Druids (Druides) (Rare) (5%) : Gardiens de ces merveilles naturelles, utilisant les arches pour des rituels ou comme lieux de méditation. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[93] **Collines en terrasses** : Collines artificielles faites en mode « ziggourat » pour soutenir agriculture. Les collines en terrasses seront entretenues ou laissées pour compte par des humains ou des cultures demi-humaines. Farmers (Agriculteurs) (Humains ou Demi-humains) (Commun) (15%) : Travaillent les terrasses pour cultiver des cultures adaptées aux altitudes élevées. Earth Spirits (Esprits de la terre) (Peu Commun) (10%) : Protègent et nourrissent les sols des terrasses, assurant la fertilité de l'agriculture. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[94-95] **Tors** : Pentes couronnées par des flèches abruptes et pierreuses à flanc de falaise. Gargoyles (Peu Commun) (10%) : Gardiens pétrifiés qui se fondent dans les affleurements rocheux, défendant les Tors contre les intrusions. Rock Golems (Golems de roche) (Rare) (5%) : Imposantes créatures de pierre qui émergent des formations rocheuses abruptes pour défendre leur territoire. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[96-97] **Tumulus** : petits tumulus. Wights (Peu Commun) (10%) : Gardiens morts-vivants des petits tumulus, souvent liés aux esprits des enterrés. Ghostly Guardians (Gardiens fantômes) (Rare) (5%) : Esprits errants ou protecteurs des secrets enfouis dans les tumulus.
[98-00] **Hautes terres** : Collines ondulantes qui bordent une région de plaines. Elves (Elfes) (Commun) (15%) : Utilisant les hautes terres pour leur habitat, profitant de la vue et de la position stratégique. Highland Beasts (Bêtes des hautes terres) (Peu Commun) (10%) : Créatures adaptées à la vie dans des environnements d'altitude, tels que les cerfs ou les prédateurs comme les loups. (Orques) (Peu Commun) (10%)

SOUS-TYPES DE TERRAIN XIV : MONTAGNES TEMPÉRÉES

[01-03] **Hautes montagnes** enneigées avec des sommets relativement plats. Frost Giants (Géants des glaces) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les hauteurs pour surveiller les territoires environnants. White Dragons (Dragons blancs) (Rare) (5%) : Préfèrent les climats froids et les hauteurs isolées pour leurs repaires. (Elfes des neiges) (Peu Commun) (10%) (Nains) (Peu Commun) (10%)
[04-07] **Montagnes stériles** : Montagnes venteuses et/ou sèches qui sont presque dépourvues de végétation. Stone Golems (Golems de pierre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des montagnes dépourvues de végétation, se fondant dans le paysage rocheux. Gargoyles (Gargouilles) (Rare) (5%) : Patrouillent les crêtes venteuses, attaquant les intrus inattendus. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[08-11] **Montagnes remplies de grottes** : Montagnes criblées de grottes qui descendent dans le monde souterrain. Drow (Drows) (Peu Commun) (10%) : Exploitent les réseaux de grottes pour des bases souterraines lointaines. Cave Bears (Ours des cavernes) (Commun) (15%) : Résident dans les grottes, utilisant l'obscurité pour leur avantage. Ogres (Peu Commun) 5% (Nains) (Peu Commun) (10%)
[12-14] **Col / Gap :** Le point le plus bas, avec de fortes descentes de chaque côté, entre deux sommets plus élevés. Mountain Trolls (Trolls de montagne) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les cols comme embuscades pour les voyageurs. Wind Elementals (Élémentaires de vent) (Rare) (5%) : Manifestent leur force dans les descentes abruptes des cols. (Demi-elfes) (Peu Commun) (10%)
[15-17] **Volcan dormant** : Un volcan qui est actuellement inactif, mais pas éteint. Fire Salamanders (Salamandres de feu) (Peu Commun) (10%) : Créatures attirées par la chaleur résiduelle du volcan. Phoenix (Phénix) (Très Rare) (2%) : Peut-être trouvé renaissant de ses cendres au cœur du volcan. (Demi-orques) (Peu Commun) (10%) Ogres (Peu Commun) 5% (Nains) (Peu Commun) (10%)
[18-20] **Flèches de la Portée du Dragon** : Des montagnes remplies de nombreuses tanières de dragons. Dragons of various kinds (Dragons de divers types) (Commun) (20%) : Zone densément peuplée par des dragons et leurs progénitures. (Demi-orques) (Peu Commun) (10%)
[21-24] **Montagnes :** qui abritent plusieurs bastions mineurs de clans nains. Comparez avec les Bastions nains. Dwarves (Nains) (Commun) (15%) : Protégeant leurs forteresses et explorant les riches gisements minéraux.
[25-27] **Volcan éteint** : Un volcan qui n'entre plus en éruption. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens de l'ancienne géologie volcanique, dormant dans la montagne. (Mountain Dwarves) (Peu Commun) (10%)
[28-30] **Montagnes Flatiron** : Pics composés de grès érodé. Eagles (Aigles) (Commun) (15%) : Utilisent les pics abrupts comme lieux de nidification et de surveillance. Mountain Lions (Lions de montagne) (Peu Commun) (10%) : Adaptés aux terrains abrupts et escarpés pour la chasse. (Mountain Dwarves) (Peu Commun) (10%)
[31-34] **Montagnes boisées** : Montagnes couvertes d'une forêt importante (jusqu'à la limite des arbres). Elves (Elfes) (Commun) (20%) : Vivant dans les forêts denses jusqu'à la limite des arbres, protégeant leur domaine forestier. Forest Spirits (Esprits forestiers) (Peu Commun) (10%) : Entités magiques qui préservent l'équilibre naturel des bois montagneux. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[35-38] **Hogback Mountains** : Une haute chaîne de montagnes pierreuses de roches érodées. Roc (Rare) (5%) : Immenses oiseaux prédateurs qui nichent sur les crêtes rocheuses élevées. Stone Druids (Druides de pierre) (Peu Commun) (10%) : Protègent les formations géologiques contre l'érosion et l'exploitation. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[39-42] **Inselberg** : Petite montagne solitaire qui s'élève de la forêt et/ou des plaines environnantes. Comparez Monadnock. Gnomes (Gnomes) (Commun) (15%) : Peuple inventif et curieux qui établit des communautés dans ces montagnes isolées. Elemental Guardians (Gardiens élémentaires) (Peu Commun) (10%) : Protègent les singularités géologiques des Inselbergs. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[43-45] **Montagnes Brumeuses** : Hautes montagnes brumeuses où vivent des géants, des gobelins et d'autres humanoïdes. Cloud Giants (Géants des nuages) (Peu Commun) (10%) : Résidant dans les hauteurs enveloppées de brouillard, souvent cachés de la vue. Goblins (Gobelins) (Commun) (20%) : Utilisent le brouillard pour tendre des embuscades ou échapper à leurs ennemis. (Nains) (Peu Commun) (10%)
[46-49] **Monadnock** : Une petite montagne solitaire qui s'élève des plaines environnantes et/ou des terres désolées. Comparez Inselberg. Hermit Wizards (Magiciens ermites) (Rare) (5%) : Sorciers qui recherchent la solitude pour leurs études et expériences magiques.Eagle (Aigles) (Commun) (15%) : Prédateurs aériens qui utilisent l'élévation pour repérer leurs proies sur les plaines environnantes.
[50-53] **Monts** : Montagnes qui présentent des pics spectaculaires, qui sont nommés individuellement en fonction d'une caractéristique ou d'une histoire unique. Dans le jeu, chaque La monture est susceptible d'avoir un thème distinct pour les habitants (un gobelin une monture naine, une monture dragon, etc.). Named Dragons (Dragons nommés) (Rare) (10%) : Chaque mont possède un dragon unique avec sa propre légende et son territoire. (Nains des Collines) (Peu Commun) (10%)
[54-61] **Montagnes** : Terrain général avec des altitudes très élevées et des changements d'altitude spectaculaires. Yetis (Peu Commun) (10%) : Créatures adaptées aux climats froids et aux terrains accidentés, évitant les contacts avec les civilisations. Mountain Druids (Druides de montagne) (Rare) (5%). (Nains des Montagnes) (Commun) (15%)
[62-68] **Col** : Un passage sûr entre les sommets des montagnes. Les cols sont les régions montagneuses qui auront le plus d'aléatoires Rencontres. Mountain Trolls (Trolls de montagne) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les cols pour tendre des embuscades aux voyageurs. Wind Elementals (Élémentaires de vent) (Rare) (5%) : Manifestent leur force dans les passages étroits, rendant le passage difficile et dangereux.
[69-71] **Pics / Sommets** : Montagnes avec des sommets pointus. Rocs (Peu Commun) (10%) : Prédateurs volants qui nichent sur des pics inaccessibles, chassant à grande distance. Ice Élémentals (Élémentaires de glace) (Rare) (5%) : Protègent les sommets glacés, souvent invisibles dans le paysage enneigé. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[72-73] **Portes du Pinacle de la Terre Élémentaire** : Montagnes sismiques qui abritent des portes magiques vers le Plan Élémentaire de la Terre. Earth Élémentals (+1 enTerre) (Commun) (15%) : Gardiens des portails vers le Plan Élémentaire de la Terre, puissants et imposants.

Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Entités rocheuses qui surveillent les accès aux portails, en harmonie avec la nature sismique de leur habitat.
[74-77] **Pinacles** : Sommets de très haute altitude. Giant Eagles (Aigles géants) (Peu Commun) (10%) : Utilisant les hauteurs extrêmes pour leurs nids et comme points de vue pour la chasse. Cloud Giants (Géants des nuages) (Rare) (5%) : Errant parmi les pinacles, souvent au-dessus des nuages, en symbiose avec les altitudes extrêmes. Elfes Hauts (Peu Commun) (10%)
[78-81] **Rasoirs** : Montagnes avec des crêtes extrêmement pointues et étroites. Sphinx (Peu Commun) (10%) : Mystérieux gardiens des crêtes tranchantes, posant des énigmes mortelles à ceux qui osent traverser. Thunderbirds (Rare) (5%) : Puissantes créatures volantes associées aux tempêtes, naviguant habilement entre les crêtes affilées. (Elfes Sauvages) (Peu Commun) (10%)
[82-84] **Sommets rocheux** : Montagnes avec des sommets nus et massifs. Mountain Druids (Druides de montagne) (Peu Commun) (10%) : Protégeant les sommets nus et les écosystèmes qui s'y trouvent. Stone Golems (Golems de pierre) (Rare) (5%) : Patrouillant les sommets, créés pour garder les terrains sacrés ou importants. (Nains des Collines) (Peu Commun) (10%)
[85-91] **Flèches** : Montagnes aux sommets étroits et plats. Harpy Queens (Reines des harpies) (Rare) (5%) : Dominent les hautes montagnes, utilisant les flèches comme forteresses naturelles. Griffons (Peu Commun) (10%) : Prédateurs majestueux des airs, adaptés à la vie sur les flèches étroites. (Orques) (Peu Commun) (10%)
[94-96] **Montagnes Orageuses** : Montagnes légendaires pour leurs vents et leurs tempêtes. Storm Giants (Géants des tempêtes) (Rare) (5%) : Maîtres des orages, résidant dans les montagnes où les tempêtes sont fréquentes. Lightning Drakes (Drakes de foudre) (Peu Commun) (10%) : Dragons mineurs qui prospèrent dans les climats tumultueux, souvent vus volant parmi les éclairs. (Elfes des Bois) (Peu Commun) (10%)
[97-98] **Montagnes de table** : Montagnes avec des surfaces larges et planes (mesas) à la plus haute altitude. Dwarven Artisans (Artisans nains) (Commun) (15%) : Exploitent les plateaux pour établir des communautés isolées, profitant de la vue stratégique et des ressources uniques. Plateau Spirits (Esprits des plateaux) (Rare) (5%) : Entités qui protègent les vastes étendues planes au sommet des montagnes.
[99-00] **Volcan** : Une montagne qui est connue pour entrer en éruption avec du magma de temps en temps. Des volcans entreront en éruption (apparemment au hasard) tous les 2D20 ans. Fire Elementals (Élémentaires de feu) (Commun) (20%) : Nés du magma et de la puissance du volcan, liés à l'activité éruptive. Red Dragons (Dragons rouges) (Peu Commun) (10%) : Attirés par la chaleur et l'énergie du volcan, souvent utilisant les cavernes à proximité pour leurs repaires. (Nains Gris) (Peu Commun) (10%)

SOUS-TYPES DE TERRAIN XV : PLAINES TEMPÉRÉES

[01] **Cône alluvionnaire** : Un tronçon de sédiments et de graviers, causé par le passage d'une ancienne rivière. Néanmoins, la végétation poussera abondamment ici et la zone n'est donc techniquement pas un terrain vague. Earth Elementals (Élémentaires de Terre) (Peu Commun) (10%) : Protègent les zones riches en nutriments et en minéraux apportés par les rivières anciennes. Druids (Druides) (Rare) (5%) : Cultivent et préservent la végétation luxuriante qui prospère dans ces sédiments fertiles. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[02] **Bottomland** : Plaines entrecoupées de parcelles basses de terres humides. [03-05] Broussailles : Plaines entrecoupées de peuplements de buissons et d'arbustes. Différencié de la brousse. Frogs and Toads (Grenouilles et crapauds) (Commun) (15%) : Abondent dans les zones humides, profitant de l'humidité constante. Water Sprites (Esprits de l'eau) (Peu Commun) (10%) : Protègent les eaux et la faune des parcelles basses. Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%)
[06-08] **Bushland** : Terre qui a été endommagée par les guerres / coupes / civilisations passées, mais qui a partiellement guéri. Différencié de Brushland. Thornies (Épineux) (Peu Commun) (10%) : Petites créatures qui se camouflent parmi les buissons et les arbustes, défendant leur territoire. Rangers (Rôdeurs) (Rare) (5%) : Utilisent les broussailles comme couverture lors de leurs patrouilles ou de leurs chasses.
[09-11] **Chaparral** : Arbuste aride. Fire Élémentals (Élémentaires de feu) (Rare) (5%) : Attraits par les conditions sèches et susceptibles de provoquer ou de se nourrir des feux de broussaille. Coyotes (Peu Commun) (10%) : Adaptés à la vie dans des environnements arides et broussailleux. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[12-16] **Campagne** : Terres rurales semi-cultivées, situées à proximité de villages ou de villes. Farmers (Agriculteurs) (Commun) (20%) : Humains et demi-humains travaillant les terres semi-cultivées, vivant près des villages. Fey (Fées) (Peu Commun) (10%) : Entités magiques qui aident ou jouent des tours aux fermiers et aux cultivateurs. Petites-Gens Pieds-Velus (Commun) (15%)
[17-24] **Terres agricoles** : Terres cultivées, à proximité des villages ou des villes. Harvest Spirits (Esprits de la récolte) (Peu Commun) (10%) : Favorisent la croissance et la productivité des cultures. Scarecrows (Épouvantails) (Rare) (5%) : Parfois animés par la magie pour protéger les récoltes contre les nuisibles
[25-27] **Champs** : Terres agricoles où l'on cultive et récolte des céréales. Harvest Golems (Golems de récolte) (Peu Commun) (10%) : Créés pour aider aux travaux agricoles, particulièrement pendant la saison des récoltes. Grain Spirits (Esprits des céréales) (Rare) (5%) : Veillent sur les champs de céréales, influençant la qualité et l'abondance des récoltes. Petites-Gens Costauds (Commun) (15%)
[28] **Champ de Bataille Oublié** Un vaste champ où une grande bataille a eu lieu il y a des siècles. Les armes et armures des combattants jonchent le sol, et des esprits tourmentés hantent les lieux. Reliques de Guerre : Des armes et armures magiques abandonnées sur le champ de bataille. Fantômes de Guerriers : Des esprits ou des revenants des soldats tombés offrant des quêtes ou des défis de purification.
[29-31] **Plaines** : Plaines avec presque aucune variation d'altitude. Bison (Commun) (15%) : Grands herbivores parcourant les plaines, essentiels pour l'équilibre écologique de la région. Wind Elementals (Élémentaires de vent) (Peu Commun) (10%) : Dominent les vastes étendus ouvertes, jouant avec les courants et les températures. Demi-Elfes autres (Peu Commun) (10%)
[32-37] **Plaines boisées** : Plaines entrecoupées de forêts. Woodland Creatures (Créatures des bois) (Commun) (20%) : Divers animaux et monstres qui habitent les zones où les plaines rencontrent les forêts. Tree Spirits (Esprits des arbres) (Peu Commun) (10%) : Protègent les forêts contre les incursions et la déforestation. Elfes des Bois (Commun) (15%)
[38-39] **Geyser Flats** : Plaines où l'on peut trouver des piscines géothermiques. Steam Elementals (Élémentaires de vapeur) (Rare) (5%) : Nés des forces géothermiques, manipulent la vapeur et l'eau chaude. Geothermal Spirits (Esprits géothermiques) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des piscines géothermiques, régulant leur activité et leur impact sur l'environnement. Nains des Montagnes (Peu Commun) (10%)
[40-45] **Prairies** : Plaines couvertes d'herbes. En règle générale, ces zones sont venteuses et les herbes peuvent être très hautes (de la hauteur des genoux à la hauteur du cou). Prairie Dogs (Chiens de prairie) (Commun) (15%) : Créent des réseaux complexes de tunnels, jouant un rôle crucial dans l'aération du sol. Grassland Spirits (Esprits des prairies) (Peu Commun) (10%) : Favorisent la diversité des espèces d'herbes et maintiennent l'écosystème des prairies. Demi-Elfes autres (Peu Commun) (10%)
[46-48] **Bruyère / Lande** : Arbustis au sol acide et aux plantes ligneuses. Satyrs (Satyres) (Peu Commun) (10%) : Aiment les terrains ouverts avec peu de végétation, souvent trouvés jouant de la musique ou piégeant des voyageurs. Spriggans (Rare) (5%) : Protègent la bruyère, utilisant les plantes ligneuses et le sol acide à leur avantage. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%
[49-51] **Arrière-pays** : Les plaines qui sont proches d'un lac, d'un océan, d'une mer ou d'un grand fleuve. Nereids (Néréides) (Peu Commun) (10%) : Esprits aquatiques qui interagissent avec les terres proches des grandes étendues d'eau. Coastal Druids (Druides côtiers) (Rare) (5%) : Gardiens des écosystèmes à la frontière des eaux, aidant à maintenir l'équilibre entre terre et mer.
[52-54] **Plaine de lave** : Plaines dangereuses avec des coulées de lave presque plates. Fire Élémentals (Élémentaires de Feu) (Commun) (15%) : Émergent des coulées de lave, incarnant la chaleur et le danger de leur environnement. Salamanders (Salamandres) (Peu Commun) (10%) : Créatures résistantes au feu, trouvant la plaine de lave idéale pour leur habitat. Nains Gris (Peu Commun) (10%

[55-57] **Terres exploitées** : Plaines couvertes de souches qui étaient autrefois fortement boisées. Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Anciens gardiens des forêts maintenant déboisées, cherchant à restaurer la végétation. Wood Wraiths (Esprits du bois) (Peu Commun) (10%) : Esprits en deuil des arbres perdus, hantent les souches et les débris. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[58-60] **Basses-terres** : Techniquement parlant, plaines qui se trouvent au-dessous du niveau de la mer. Marsh Elementals (Élémentaires des marais) (Peu Commun) (10%) : Protègent les zones en dessous du niveau de la mer, régulant l'eau et la boue. Bog Creepers (Rampeurs des marais) (Rare) (5%) : Créatures adaptées aux terres humides, se cachant sous la surface boueuse. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[61-63] **Machair** : Plaines herbeuses le long d'un littoral. Sea Birds (Oiseaux de mer) (Commun) (20%) : Diverses espèces qui nichent dans les plaines herbeuses près de l'océan, profitant de la proximité des ressources aquatiques. Coastal Fey (Fées côtières) (Peu Commun) (10%) : Fées qui embellissent et protègent les machairs, attirant et guidant la faune.
[64-68] **Prairies** : Plaines remplies de plantes à fleurs. Elk (Élans) (Commun) (15%) : Se déplacent à travers les vastes étendus de fleurs, jouant un rôle crucial dans l'écosystème des prairies. Prairie Spirits (Esprits des prairies) (Peu Commun) (10%) : Entités qui favorisent la croissance des plantes et la santé des herbivores. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[69-71] **Lande** : Plaines montagneuses venteuses avec une végétation basse. Hill Giants (Géants des collines) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les landes venteuses comme terrains de chasse ou d'habitation. Wind Élémentals (Élémentaires de vent) (Rare) (5%) : Incarnent la force brute des vents qui balaient constamment ces hauteurs. Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%) (Orques) (Peu Commun) (10%)
[72-74] **Terres d'enclos / Pâturages** : Plaines cultivées avec bétail, clôtures, et les corrals. Shepherds (Bergers) (Commun) (20%) : Humains et demi-humains qui gèrent le bétail et maintiennent les enclos et les pâturages. Grassland Druids (Druides des prairies) (Peu Commun) (10%) : Protègent et renforcent les terres agricoles, assurant une coexistence harmonieuse avec la nature.
[75-76] **Pampa** : Plaines fertiles qui mêlent nature sauvage et terres agricoles. Gaucho Spirits (Esprits de gaucho) (Peu Commun) (10%) : Esprits culturels qui protègent les traditions des pampas et guident les communautés locales. Wild Horses (Chevaux sauvages) (Commun) (15%) : Parcourent librement les pampas, emblématiques de ces étendues ouvertes.
[77-78] **Pâturages** : Prairies cultivées qui sont utilisées pour le pâturage par bétail. Cattle (Bétail) (Commun) (20%) : Principal occupant des pâturages, essentiel pour l'économie locale et la gestion des terres. Pasture Spirits (Esprits des pâturages) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur le bétail et les herbes, assurant leur croissance et leur protection
[79-85] **Plaine** : Une vaste région de terrain plat. Buffalo (Bisons) (Commun) (15%) : Roam vast plains, playing a crucial role in maintaining the prairie ecosystem. Plainswalkers (Marcheurs des plaines) (Peu Commun) (10%) : Nomades ou créatures adaptées à la vie dans de vastes étendues ouvertes. Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%) (Orques) (Peu Commun) (10%)
[86-90] **Prairie** : Prairies relativement arides. Dust Devils (Diables de poussière) (Peu Commun) (10%) : Phénomènes météorologiques mineurs qui peuvent être animés par de petites entités élémentaires.
[91-96] **Arbustis** : Plaines couvertes d'arbustes de basse altitude. Jackalwere (Chacals-garous) (Peu Commun) (10%) : Créatures rusées qui utilisent les arbustes bas pour se camoufler et tendre des embuscades aux voyageurs imprudents. Thorn Sprites (Sprites des épines) (Rare) (5%) : Petits esprits de la nature qui protègent les zones d'arbustis, utilisant les épines et les ronces comme défenses naturelles.
[97-00] **Steppes** : Prairies qui comportent des arbres, mais qui ne bordent que des lacs et des rivières. Steppe Eagles (Aigles des steppes) (Commun) (15%) : Prédateurs puissants qui survolent les steppes, utilisant les arbres sporadiques comme perchoirs pour observer leurs proies. Nomadic Tribes (Tribus nomades) (Peu Commun) (10%) : Humains ou demi-humains qui se déplacent avec les saisons, utilisant les steppes pour le pâturage et la chasse, souvent en symbiose avec les écosystèmes locaux.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XVI : EAUX SALÉES TEMPÉRÉES ET RIVAGES

[01] **Mouillage** : Un endroit sûr où les navires peuvent jeter l’ancre. Merfolk (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Protègent les zones de mouillage et aident parfois les marins en détresse. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Rare) (5%) : Veillent à la tranquillité des eaux dans les zones de mouillage sûres. Demi-Elfes autres (Peu Commun) (10%)
[02-03] **Archipel** : Un groupe d’îles. Sea Hags (Sorcières de mer) (Peu Commun) (10%) : Habitent certaines îles, utilisant la magie pour manipuler les marins imprudents. Sahuagin (Hommes-poissons) (Commun) (15%) : Lancent des raids depuis leurs bases cachées sur des îles isolées.
[04-05] **Ayre / Storm Beach** : Une plage de galets à forte pente. Storm Elementals (Élémentaires de tempête) (Rare) (5%) : Émergent pendant les tempêtes violentes, contrôlant les vents et les vagues. Coastal Guardians (Gardiens côtiers) (Peu Commun) (10%) : Protègent les plages de galets contre l'érosion et les intrusions. Elfes de Mer (Peu Commun) (10%)
[06-07] **Barre de barrière** : Un banc de sable qui protège une baie de la mer extérieure. Dolphins (Dauphins) (Commun) (20%) : Naviguent autour des barres de barrière, aidant à guider les navires à travers les passages sûrs. Ghost Ships (Navires fantômes) (Rare) (5%) : Apparaissent dans les eaux protégées par les barrières, souvent enveloppés de mystère et de légendes marines. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[08-09] **Île-barrière** : Une île qui protège une baie ou un lagon de la mer extérieure. Giant Crabs (Crabes géants) (Peu Commun) (10%) : Se cachent dans les eaux peu profondes près des îles, défendant leurs territoires. Island Spirits (Esprits de l'île) (Rare) (5%) : Protègent les îles-barrières contre les dégradations environnementales et les menaces extérieures. Demi-Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[10-11] **Baie** : Une échancrure côtière qui protège les navires des plus grosses vagues de la mer. Nymphs (Nymphes) (Peu Commun) (10%) : Esprits de l'eau qui maintiennent l'équilibre écologique et protègent les baies contre la pollution. Selkies (Peu Commun) (10%) : Créatures mythiques qui peuvent prendre forme humaine ou phoque, vivant près des rivages des baies. Demi-Elfes (Peu Commun) (10%)
[12] **Baymouth Bar** : Un grand bar de barrière. Kelpies (Peu Commun) (10%) : Chevaux aquatiques maléfiques qui attirent les gens dans l'eau pour les noyer, utilisant les barres comme leur territoire de chasse. Merrow (Hommes-poissons maléfiques) (Rare) (5%) : Aggressifs et territoriaux, patrouillant les grands bars de barrière pour protéger leurs domaines. Demi-Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[13-14] **Plage** : Un rivage sablonneux relativement sûr. Sand Golems (Golems de sable) (Peu Commun) (10%) : Formés de sable et chargés de protéger les plages des pollueurs et des envahisseurs. Beachcombers (Ramasseurs de plage) (Commun) (15%) : Humains et demi-humains qui cherchent des trésors échoués ou des ressources naturelles le long des rivages.
[15] **Baie** : Une grande baie. Leviathans (Léviathans) (Rare) (5%) : Gigantesques créatures marines qui peuvent parfois être aperçues dans les grandes baies, souvent entourées de mystères et de légendes. Demi-Elfes (Peu Commun) (10%)
[16] **Marais saumâtre** : Un marais d’eau salée et d’eau douce. Bullywugs (Peu Commun) (10%) : Créatures amphibies agressives qui règnent sur les marais salants, défendant leur territoire contre les intrusions. Swamp Witches (Sorcières des marais) (Rare) (5%) : Utilisent les marais comme sources de leurs ingrédients pour potions et rituels. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[17] **Lac de saumure** : Un lac d’eau salée. Brine Elementals (Élémentaires de saumure) (Peu Commun) (10%) : Entités liées à la haute salinité du lac, préservant l'équilibre écologique unique de leur habitat. Salt Wraiths (Spectres du sel) (Rare) (5%) : Esprits liés aux anciennes tragédies du lac de saumure, souvent mélancoliques et hostiles. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[18] **Calanque** : Une crique étroite entourée de falaises abruptes. Sirens (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Attirent les marins vers les criques rocheuses avec leurs chants enchanteurs, cachant danger et mystère. Cliff Dwellers (Habitants des falaises) (Rare) (5%) : Communautés isolées qui adaptent leurs maisons dans les parois abruptes des calanques. Elfes Hauts (Peu Commun) (10%)

[19-20] **Cap** : Un grand promontoire. Guardian Golems (Golems gardiens) (Peu Commun) (10%) : Protègent les caps importants, souvent érigés comme sentinelles par les anciennes civilisations maritimes. Coastal Eagles (Aigles côtiers) (Commun) (15%) : Utilisent les hauts promontoires des caps pour nicher et chasser, offrant un spectacle majestueux pour ceux qui visitent ces lieux Demi-Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[21-22] **Chenal :** Tronçon d'eau relativement peu profond entre deux reliefs. Merfolk (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent le chenal pour voyager discrètement entre les reliefs. Water Nymphs (Nymphes d'eau) (Rare) (5%) : Protectrices des eaux peu profondes, guidant et aidant les marins prudents. Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%)
[23-24] **Côte / Rivage** : La frange d'un océan ou d'une mer. Coastal Dragons (Dragons côtiers) (Rare) (5%) : Parfois trouvés explorant ou gardant des trésors cachés le long des rivages. Sea Turtles (Tortues de mer) (Commun) (15%) : Fréquentent les côtes pour pondre leurs œufs, souvent aidées par des créatures magiques. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[25] **Plage de galets** : Une plage recouverte d'assez gros cailloux. Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Créatures de pierre qui se fondent dans les galets, protégeant la plage des intrusions. Pebble Sprites (Sprites des galets) (Rare) (5%) : Esprits malicieux qui jouent parmi les cailloux, cachant parfois des objets précieux.
[26-27] **Anse** : Une petite baie. Sirens (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Attirent les marins imprudents dans ces petites baies tranquilles. Kelpies (Peu Commun) (10%) : Créatures aquatiques qui prennent l'apparence de chevaux séduisants, noyant ceux qui s'aventurent trop près de l'eau. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[28] **Avant-pays triangulaire.** Shoreline Élémentals (Élémentaires du rivage) (Rare) (5%) : Protègent les formes de terrain uniques contre l'érosion et les interférences humaines. Sand Wraiths (Spectres des sables) (Peu Commun) (10%) : Hantent les plages, liés à des événements tragiques du passé.
[29] **Mer Morte** : Mer intérieure peu profonde d'eau salée. Brine Élémentals (Élémentaires de saumure) (Peu Commun) (10%) : Entités liées à la forte salinité de la mer morte. Salt Golems (Golems de sel) (Rare) (5%) : Protègent les ressources précieuses de sel, souvent créés par des magiciens pour garder ces zones. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[30-31] **Estuaire** : Région mixte d'eau douce et d'eau salée, où un ou plusieurs Les rivières rencontrent la mer. Crabfolk (Peuple crabe) (Commun) (15%) : Créatures qui s'adaptent aux changements d'eau douce et salée. Elfes de Mer (Peu Commun) (10%)
Estuarine Spirits (Esprits estuariens) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur la convergence des eaux et la biodiversité qu'elle engendre.
[32] **Firth** : L'endroit où une grande rivière rencontre la mer. River Giants (Géants de rivière) (Peu Commun) (10%) : Dominent la région où la rivière rencontre la mer, utilisant la richesse des ressources aquatiques. Firth Serpents (Serpents du firth) (Rare) (5%) : Serpents ou dragons aquatiques qui protègent ou terrorisent la zone. Demi-Elfes (Peu Commun) (10%)
[33] **Fjard** : Un fjord court et peu profond. Ice Élémentals (Élémentaires de glace) (Peu Commun) (10%) : Fréquents dans les fjords peu profonds, manipulant glace et eau froide. Fjard Whales (Baleines du fjard) (Commun) (15%) : Visiteurs saisonniers qui utilisent les eaux protégées pour l'alimentation ou la reproduction. Elfes des Vallées (Peu Commun) (10%)
[34] **Fjord** : Un long et profond bras de mer bordé de falaises formées par l'érosion glaciaire. Frost Giants (Géants des glaces) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les falaises escarpées des fjords comme défenses naturelles de leurs domaines. Sea Eagles (Aigles de mer) (Commun) (15%) : Nichent sur les hautes falaises, surveillant les eaux profondes pour la pêche. Elfes des Vallées (Peu Commun) (10%)
[35] **Écoulement** : Zone riveraine où les courants sont modifiés par une rivière qui rencontre la mer. Stream Spirits (Esprits des ruisseaux) (Peu Commun) (10%) : Facilitent la transition des eaux douces vers l'océan, aidant à maintenir l'équilibre écologique. Migratory Fish (Poissons migrateurs) (Commun) (15%) : Utilisent ces zones pour leurs routes migratoires, souvent suivies par des prédateurs.
[36-37] **Avant-pays** : Un doigt long et étroit de terrain sablonneux qui s'enfonce dans un l'océan ou la mer. Dune Spirits (Esprits des dunes) (Peu Commun) (10%) : Protègent les longues étendues de sable contre l'érosion et les interférences. Beachcombers (Ramasseurs de plage) (Commun) (15%) : Humains et demi-humains qui recherchent des trésors échoués ou des ressources naturelles le long de ces étendues.
[38] **Gravel Beach** : Une plage recouverte de très petites pierres. Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Créatures de pierre qui patrouillent les plages de gravier, protégeant contre l'érosion et les intrus. (Élémentaires de roche) (Rare) (5%) : Protègent les zones de gravier, empêchant la perturbation des habitats côtiers.
[39] **Bancs de gravier** : Bancs de sable recouverts de gravier. Merrow (Hommes-poissons maléfiques) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les bancs de gravier pour tendre des embuscades aux créatures passant près de la côte. Water Sprites (Sprites de l'eau) (Rare) (5%) : Petits esprits jouant et gardant les zones où l'eau et le gravier se rencontrent.
[40-41] **Golfe** : Une très grande baie. Sea Giants (Géants des mers) (Peu Commun) (10%) : Errant dans les golfes, utilisant les profondeurs pour leur habitat. Kraken (Très Rare) (2%) : Monstre légendaire qui pourrait résider dans les profondeurs d'un grand golfe, attiré par la diversité de la vie marine.
[42] **Port / Havre** : Une baie qui est fréquemment utilisée par les navires. Dockside Thieves (Voleurs des docks) (Commun) (15%) : Humains et demi-humains qui profitent de l'activité des navires pour voler des marchandises. Harbor Guardians (Gardiens du port) (Peu Commun) (10%) : Protègent le port contre les menaces naturelles et surnaturelles.
[43] **Portes du pinacle de l'eau** Mers qui abritent portes magiques vers le Plan Élémentaire de l'Eau Temple Élémentaire de l'Eau (+1 en Eau) +1d6 points de vie, léviathan 10%, Kraken 20%, Dragon tortue 5%, Gardiens ou visiteurs de ces portails vers le Plan Élémentaire de l'Eau. (5%)
[44-45] **Promontoire** : Une grande région de terre qui s'enfonce dans un océan ou une mer. Les promontoires sont définis par l'élévation de l'altitude et par les chutes de falaises surplombant l'eau. Griffons (Peu Commun) (10%) : Utilisent les hauteurs des promontoires pour leurs nids, offrant une vue imprenable pour repérer les proies. Wind Spirits (Esprits du vent) (Rare) (5%) : Contrôlent les vents violents autour des falaises, jouant avec les courants aériens. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[46] **Mer intérieure** : Une mer qui est complètement entourée par la terre. Nixies (Nixes) (Commun) (15%) : Créatures aquatiques qui vivent dans les mers intérieures, interagissant parfois amicalement avec les visiteurs. Lake Serpents (Serpents de lac) (Peu Commun) (10%) : Grands serpents aquatiques qui préfèrent les eaux calmes des mers intérieures. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[47-48] **Bras de mer** : Une baie longue et étroite. Sirens (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Attirent les marins vers les bras de mer avec leurs chants, souvent pour les piéger. Sea Elves (Elfes de mer) (Rare) (5%) : Protègent les bras de mer, utilisant ces zones pour leurs habitats et comme routes de navigation. Demi-Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[49-51] **Île** : Un morceau de terre assez grand complètement entouré par un océan ou une mer. Island Spirits (Esprits de l'île) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur leurs îles, préservant l'équilibre écologique et spirituel. Castaways (Naufragés) (Commun) (15%) : Survivants de naufrages qui ont formé de petites communautés ou vivent en solitaires.
[52] **Chaîne d'îles** : Une ligne d'îles. Pirate Bases (Bases de pirates) (Commun) (20%) : Les pirates utilisent souvent des chaînes d'îles comme cachettes ou bases opérationnelles. Coral Élémentals (Élémentaires de corail) (Peu Commun) (10%) : Protègent les récifs de corail autour des îles, parfois agressifs envers les intrus.
[53] **Groupe d'îles** : Un cercle ou un groupe d'îles. Druid Circles (Cercles de druides) (Peu Commun) (10%) : Druides qui utilisent les groupes d'îles pour leurs rituels et comme sanctuaires naturels. Giant Sea Birds (Oiseaux de mer géants) (Commun) (15%) : Nidifient sur des îles isolées, souvent hors de portée des prédateurs terrestres.
[54-55] **Îles** : Plusieurs pièces de terre assez grandes, complètement entourées d'un océan ou d'une mer. Sea Witches (Sorcières de la mer) (Rare) (5%) : Utilisent les îles pour pratiquer des sorts et des rituels liés à l'océan. Marine Explorers (Explorateurs marins) (Peu Commun) (10%) : Chercheurs et aventuriers qui explorent les îles pour découvrir leurs secrets.

[56] **Îlot** : Une petite île. Hermit (Ermite) (Peu Commun) (10%) : Un individu reclus qui a choisi l'îlot pour une vie solitaire, éloigné de la société. Ghostly Apparitions (Apparitions fantomatiques) (Rare) (5%) : Esprits de ceux qui sont morts sur ou près de l'îlot, souvent liés à des tragédies maritimes.
[57] **Isthme** : Un morceau de terre étroit, bordé par deux mers, qui relie deux reliefs plus grands Guardian Statues (Statues gardiennes) (Rare) (5%) : Statues anciennes érigées pour garder l'isthme, parfois animées par la magie. Trade Caravans (Caravanes commerciales) (Commun) (15%) : Utilisent l'isthme comme route de commerce entre deux grandes étendues de terre.
[58] **Jetée** : Branche artificielle de terre et/ou de pierres, créant une barrière ou un mouillage à l'intérieur d'une baie. Dock Workers (Ouvriers des docks) (Commun) (20%) : Travaillent sur la jetée, gérant le mouvement des marchandises et des navires. Harbor Seals (Phoques du port) (Peu Commun) (10%) : Fréquents visiteurs des jetées, attirés par les poissons et les activités humaines.
[59] **Débarquement** : Un endroit où les navires jettent l'ancre et déposent leur cargaison. Smugglers (Contrebandiers) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les zones de débarquement pour leurs opérations illégales, souvent la nuit. Merchants (Marchands) (Commun) (15%) : Dépendent des zones de débarquement pour le commerce, souvent occupés par l'achat et la vente de biens. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[60] **Maelström** : Un énorme et dangereux tourbillon. Sea Monsters (Monstres marins) (Rare) (5%) : Créatures légendaires qui peuvent habiter près des maelströms, ajoutant au danger et au mystère. Adventure Seekers (Chercheurs d'aventure) (Peu Commun) (10%) : Aventuriers et marins qui étudient ou défient les maelströms pour la gloire ou la science. Elfes Hauts (Peu Commun) (10%)
[61] **Vasière** : La zone boueuse le long d'un océan ou d'une mer qui n'est pas tout à fait inondée, mais toujours couverte de flaques d'eau et de joncs. Mud Élémentals (Élémentaires de boue) (Peu Commun) (10%) : Protègent les vasières des pollutions et des perturbations, souvent camouflés dans la boue. Shorebirds (Oiseaux de rivage) (Commun) (15%) : Diverses espèces d'oiseaux qui se nourrissent dans les vasières, jouant un rôle crucial dans l'écosystème.
[62**] Étroit(s)** : Un détroit étroit ou une série de détroits mineurs parallèles. Sirens (Sirènes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les étroits pour attirer les navires vers des eaux dangereuses avec leurs chants. Water Guardians (Gardiens de l'eau) (Rare) (5%) : Protègent les passages étroits contre les menaces écologiques et surnaturelles.
[63-65] **Océan** : Une immense étendue d'eau salée. Leviathans (Léviathans) (Rare) (5%) : Gigantesques créatures marines qui parcourent les profondeurs de l'océan, souvent entourées de mystères. Oceanic Druids (Druides océaniques) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur l'immensité de l'océan, protégeant ses mystères et ses créatures. Elfes Hauts (Peu Commun) (10%)
[66-67] **Plage de galets** : Une plage couverte de galets. Pebble Sprites (Sprites des galets) (Peu Commun) (10%) : Esprits joueurs qui habitent les plages de galets, créant des illusions ou des pièges avec des pierres. Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Créatures de pierre qui patrouillent les plages de galets, protégeant contre l'érosion et les intrus.
[68] **Péninsule** : Une grande région de terre qui est entourée d'eau sur trois côtés. L'exemple classique est celui de la péninsule arabique. Coastal Druids (Druides côtiers) (Peu Commun) (10%) : Protéger les écosystèmes variés d'une grande péninsule. Sea Serpents (Serpents de mer) (Rare) (5%) : Patrouillent les eaux entourant la péninsule, défendant leur territoire contre les intrus.
[69] **Point** : Un promontoire effilé. Griffons (Peu Commun) (10%) : Utilisent les promontoires effilés comme perchoirs pour surveiller la mer et la terre. Wind Spirits (Esprits du vent) (Rare) (5%) : Habitent les hauteurs, créant des courants aériens puissants autour du point.
[70] **Plage surélevée** : Une plage surélevée qui est séparée de la rive inférieure par une petite falaise. Cliffside Nymphs (Nymphes des falaises) (Peu Commun) (10%) : Protègent les plages surélevées et les falaises adjacentes. Sand Golems (Golems de sable) (Rare) (5%) : Gardent les plages surélevées contre l'érosion et les intrusions. Petites-Gens Grands-Gars (Commun) (15%)
[71] **Reach :** Une très grande région d'une mer ; peut-être différencié des autres tronçons par sa profondeur, ou ses courants ou vents uniformes. Chaque portée sera différente des autres. Ocean Giants (Géants de l'océan) (Peu Commun) (10%) : Habitent les grandes régions maritimes, utilisant leur taille pour dominer les eaux. Sea Witches (Sorcières de la mer) (Rare) (5%) : Utilisent les courants et les vents uniformes pour leurs rituels et enchantements marins. Elfes Gris (Commun) (15%)
[72] **Ria** : Un bras de mer qui a été créé par la glaciation. Ice Elementals (Élémentaires de glace) (Peu Commun) (10%) : Habitants des bras de mer créés par la glaciation, manipulant glace et eau. Frost Giants (Géants des glaces) (Rare) (5%) : Utilisent les rias comme bases pour leurs explorations et chasses. Nains des Montagnes (Commun) (15%)
[73] **Plage rocheuse :** Plage recouverte de gros rochers et/ou de rochers. Giant Crabs (Crabes géants) (Peu Commun) (10%) : Se cachent parmi les gros rochers, défendant agressivement leur territoire. Rock Spirits (Esprits de la roche) (Rare) (5%) : Veillent sur les plages rocheuses, utilisant les formations rocheuses comme abri. Demi-Orques (Commun) (15%)
[74] **Lac Salé** : Un grand lac d'eau salée. Brine Élémentals (Élémentaires de saumure) (Peu Commun) (10%) : Entités liées à la forte salinité du lac, maintenant l'équilibre de l'écosystème. Salt Wraiths (Spectres du sel) (Rare) (5%) : Esprits hantant les lacs salés, souvent associés à des tragédies locales. Gnomes de la Surface (Commun) (15%)
[75] **Marais salant** : Un marais d'eau salée. Bullywugs (Peu Commun) (10%) : Amphibiens qui règnent sur les marais salants, agressifs envers les intrus. Salt Mephits (Méphits de sel) (Rare) (5%) : Créatures malicieuses qui contrôlent l'humidité et la salinité des marais salants. Elfes Sauvages (Commun) (15%)
[76] **Bancs de sable** : Une série de barrières sablonneuses qui protègent une baie de la mer extérieure. Sand Élémentals (Élémentaires de sable) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des barrières sablonneuses, souvent invisibles parmi les dunes. Sea Turtles (Tortues de mer) (Commun) (15%) : Utilisent les bancs de sable pour pondre leurs œufs, protégés par des esprits aquatiques.
[77] **Flèche de sable** : Région côtière d'un promontoire ou d'une péninsule qui est recouvert de sable. Sand Wraiths (Spectres des sables) (Peu Commun) (10%) : Hantent les régions côtières recouvertes de sable, liés à des événements tragiques du passé. Dune Spirits (Esprits des dunes) (Rare) (5%) : Protéger les flèches de sable contre l'érosion et les perturbations.
[78-79] **Plage de sable** : Une plage recouverte de sable, Sand Golems (Golems de sable) (Peu Commun) (10%) : Protègent les plages de sable contre l'érosion et les intrusions. Petites-Gens Pieds-Velus (Commun) (15%)
[80-82] **Mer** : Une très grande masse d'eau salée, qui est plus petite et moins profonde qu'un océan. Leviathans (Léviathans) (Rare) (5%) : Gigantesques créatures marines parcourant les profondeurs de la mer. Sea Druids (Druides de la mer) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur l'écosystème marin, protégeant les créatures et les habitats marins. Elfes des Vallées (Commun) (15%)
[83] **Grottes marines** : Grottes inondées, ou partiellement inondées, par l'eau salée. Sea Serpents (Serpents de mer) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les grottes marines comme repaires, attaquant les intrus qui s'aventurent trop près. Merfolk (Sirènes) (Rare) (5%) : Utilisent les grottes marines pour se cacher et échapper aux prédateurs. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%)
[84] **Seastacks** : Colonnes verticales de roche dans une mer peu profonde. Giant Eagles (Aigles géants) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les colonnes rocheuses comme perchoirs pour nicher et chasser. Storm Elementals (Élémentaires de tempête) (Rare) (5%) : Contrôlent les vents violents autour des seastacks, créant des courants aériens puissants.
[85] **Eaux peu profondes** : Région peu profonde d'une mer. Kelp Forest Guardians (Gardiens des forêts de varech) (Peu Commun) (10%) : Protéger les forêts de varech et les créatures qui y vivent. Naiads (Nymphes d'eau) (Rare) (5%) : Esprits des eaux peu profondes, veillant à l'équilibre écologique des zones côtières. Petites-Gens Costauds (Commun) (15%)
[86] **Shingle Beach** : Une plage recouverte de galets et de galets. Pebble Sprites (Sprites des galets) (Peu Commun) (10%) : Esprits joueurs qui habitent les plages de galets, créant des illusions ou des pièges avec des pierres. Galeb Duhr (Peu Commun) (10%) : Créatures de pierre qui patrouillent les plages de galets, protégeant contre l'érosion et les intrus. Demi-Elfes (Commun) (15%)

[87-88] **Hauts-fonds** : Bas-fonds formés par des crêtes sablonneuses sous la surface. Sea Elves (Elfes de mer) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les hauts-fonds pour surveiller les créatures marines et les protéger contre les menaces. Naiads (Nymphes d'eau) (Rare) (5%) : Esprits des hauts-fonds, veillant à l'équilibre écologique des zones côtières.
[89-90] **Son** : Une grande entrée. Kraken (Très Rare) (5%) : Monstre légendaire qui pourrait résider dans les profondeurs d'un son, attiré par la diversité de la vie marine. Sea Giants (Géants des mers) (Peu Commun) (10%) : Habitant les grandes régions maritimes, utilisant leur taille pour dominer les eaux. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[91] **Détroit** : Étendue d'eau entre deux reliefs. Comparer avec Canal ; a Le chenal est relativement peu profond. Sahuagin (Hommes-poissons) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les détroits pour tendre des embuscades aux navires et aux créatures marines. Water Nymphs (Nymphes de l'eau) (Rare) (5%) : Protectrices des eaux étroites, guidant et aidant les marins prudents. Demi-Elfes (Peu Commun) (10%)
[92] **Strand / Strandflat** : Une plage plate. Sand Elementals (Élémentaires de sable) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des plages plates, empêchant la perturbation des habitats côtiers. Beachcombers (Ramasseurs de plage) (Commun) (15%) : Humains et demi-humains recherchant des trésors échoués ou des ressources naturelles le long des rivages plats. Petites-Gens Grands-Gars (Commun) (15%)
[93] **Canal de surtension** : Un bras de mer étroit avec un courant fort et puissant. River Drakes (Drakes de rivière) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les courants forts pour se déplacer rapidement et attaquer leurs proies. Storm Elementals (Élémentaires de tempête) (Rare) (5%) : Contrôlent les courants puissants, créant des vortex dangereux pour les navires. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[94-95] **Battre** : La zone boueuse le long d'un océan ou d'une mer qui est souvent recouverte d'eau très peu profonde. Mud Elementals (Élémentaires de boue) (Peu Commun) (10%) : Protègent les zones boueuses contre les pollutions et les perturbations. Shorebirds (Oiseaux de rivage) (Commun) (15%) : Diverses espèces d'oiseaux qui se nourrissent dans les zones boueuses, jouant un rôle crucial dans l'écosystème.
[96] **Marais de marée** : Une battière marécageuse. Salt Mephits (Méphits de sel) (Peu Commun) (10%) : Créatures malicieuses qui contrôlent l'humidité et la salinité des marais salants. Bullywugs (Peu Commun) (10%) : Amphibiens qui règnent sur les marais salants, agressifs envers les intrus. Nains Gris (Peu Commun) (10%)
[97] **Marées** : Une plaine de marée qui est parsemée de nombreuses mares remplies de vie. Tidepool Guardians (Gardiens des mares) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur les mares de marée et les créatures qui y vivent. Naiads (Nymphes de l'eau) (Rare) (5%) : Esprits des mares de marée, veillant à l'équilibre écologique des zones côtières. Elfes Gris (Peu Commun) (10%
[98] **Tombolo** : Une région de terre à peu près circulaire sur le rivage d'un océan ou mer, qui est reliée au continent par un étroit morceau de terre. Island Spirits (Esprits de l'île) (Peu Commun) (10%) : Veillent sur le tombolo et les terres qui y sont rattachées, préservant l'équilibre écologique et spirituel. Chuul (Peu Commun) (10%) : Créatures amphibies intelligentes qui utilisent les tombolos comme territoires de chasse, souvent près de l'eau pour capturer des proies. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
Sahuagin (Rare) (5%) : Humanoïdes aquatiques agressifs, patrouillant les zones de tombolos pour capturer des voyageurs imprudents.
[99] **Tourbillon** : Une région dangereuse et tourbillonnante d'eau tirée vers le bas. Kraken (Très Rare) (5%) : Monstre légendaire des profondeurs, utilisant les tourbillons pour attirer et détruire les navires. Sea Serpent (Serpent de mer) (Peu Commun) (10%) : Créature massive qui crée des tourbillons en nageant rapidement, souvent en embuscade pour attaquer les navires et les créatures marines. Water Élémentals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Manipulent les courants pour créer des maelströms dangereux, protégeant les trésors ou les sanctuaires sous-marins. Aboleth (Rare) (5%) : Créature psionique ancienne, utilisant les maelströms pour protéger ses repaires cachés et contrôler les créatures marines.
[00] Relancez deux fois.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XVII : MARÉCAGES TEMPÉRÉS

[01-02] **Backswamp** : La zone d'une plaine inondable où les limons et les argiles se déposent (et peuvent former des sables mouvants). Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses comme les sables mouvants. Otyugh (Rare) (5%) : Créatures voraces qui se cachent dans les marécages boueux pour capturer leurs proies.
[03-05] **Bayous :** Les zones humides forestières peu profondes, qui sont en fait une vaste rivière à débit lent. Crocodiles géants (Peu Commun) (10%) : Prédateurs dominants des bayous, utilisant les eaux peu profondes pour chasser. Swamp Hags (Sorcières des marais) (Rare) (5%) : Utilisent la magie pour manipuler les eaux et piéger les voyageurs. Nains des Collines (Peu Commun) (10%)
[06-08] **Tourbière :** Une tourbière entrecoupée de mares ouvertes. Shambling Mounds (Végétaux ambulants) (Peu Commun) (10%) : Créatures de végétation animée, se cachant parmi les mares et la tourbe. Fungal Myconids (Myconides fongiques) (Rare) (5%) : Humanoïdes champignons, veillant sur les écosystèmes des tourbières. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[09-11] **Bogland :** Une grande région du Livre. Bog Giants (Géants des marais) (Peu Commun) (10%) : Géants qui utilisent les marécages pour se cacher et surveiller leur territoire. Bullywugs (Commun) (15%) : Humanoïdes amphibiens, Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[12-14] **Marais saumâtre :** Un marais d'eau salée et d'eau douce. Lizardfolk (Hommes-lézards) (Peu Commun) (10%) : Tribu amphibienne adaptative vivant dans les eaux mixtes des marais saumâtres. Saltwater Crocodiles (Crocodiles d'eau salée) (Rare) (5%) : Prédateurs mortels dans les marais saumâtres. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[15-16] **Marais à canneberges :** Une tourbière où les arbustes de canneberges poussent en abondance. Mud Mephits (Méphits de boue) (Peu Commun) (10%) : Créatures malicieuses vivant dans les tourbières, perturbant les canneberges. Dryads (Dryades) (Rare) (5%) : Esprits des arbres veillant sur les arbustes de canneberges, aidant la végétation à prospérer. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[17-19] **Marais de cyprès** : Un marais boisé et moussu. Cypress Treants (Tréants de cyprès) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des marais boisés, protégeant les cyprès et la faune locale. Giant Spiders (Araignées géantes) (Rare) (5%) : Utilisent les arbres moussus pour tisser leurs toiles et capturer des proies. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[20-22] **Everglades** : Zones humides d'eau peu profonde remplies d'herbes hautes et de nombreux reptiles. Giant Alligators (Alligators géants) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des zones humides, chassant parmi les hautes herbes. Swamp Drakes (Drakes des marais) (Peu Commun) (10%) : Dragons mineurs qui patrouillent les marais, utilisant leur souffle acide pour chasser. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[23-25] **Fagnes** : Marécages herbeux d'eau minérale peu profonde. Feywild Creatures (Créatures du Feywild) (Peu Commun) (10%) : Créatures magiques venues du Feywild, utilisant les eaux minérales peu profondes pour leurs rituels. Bog Mummies (Momies des marais) (Rare) (5%) : Cadavres préservés par les eaux minérales, animés par une magie ancienne. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[26-28] **Bourbier d'inondation** : Un marais qui est sujet aux inondations à cause d'une rivière voisine. Giant Frogs (Grenouilles géantes) (Commun) (15%) : Utilisent les eaux inondées pour se cacher et chasser des proies. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Rare) (5%) : Manipulent les eaux des inondations, créant des pièges pour les créatures qui s'aventurent trop près.
[29-31] **Zone humide boisée** : Un marais boisé. Blights (Fléaux) (Peu Commun) (10%) : Créatures végétales maléfiques qui corrompent la forêt humide. Green Hags (Sorcières vertes) (Rare) (5%) : Sorcières utilisant la magie pour contrôler les marais boisés. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[32-34] **Marais fongique** : Un marais rempli de champignons, de boules de poils et de champignons dangereux. Myconids (Myconides) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes champignons vivant en symbiose avec les champignons du marais. Spore Servants (Serviteurs de spores) (Rare) (5%) : Créatures mortes-vivantes animées par les spores fongiques, obéissant aux myconides.

[35-36] **Geyser Wetlands** : Un marais géothermique. Steam Mephits (Méphits de vapeur) (Peu Commun) (10%) : Créatures élémentaires qui contrôlent les sources chaudes et les geysers. Fire Newts (Tritons de feu) (Rare) (5%) : Habitants des zones géothermiques, utilisant la chaleur pour leurs besoins.
[37-39] **Marais hanté :** Un marais où se cachent des morts-vivants non corporels. Wraiths (Spectres) (Peu Commun) (10%) : Esprits vengeurs qui hantent les marais, cherchant des victimes à tourmenter. Banshees (Banshies) (Rare) (5%) : Esprits féminins émettant des cris mortels, souvent liés à des tragédies survenues dans le marais.
[40-45] **Marais :** Un marais où les herbes sont la vie végétale prédominante. Bullywugs (Hommes-grenouilles) (Commun) (15%) : Tribu amphibienne vivant parmi les herbes du marais. Giant Snakes (Serpents géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les hautes herbes pour se cacher et chasser leurs proies.
[46-50] **Marais** : Un grand marais. Swamp Ogres (Ogres des marais) (Peu Commun) (10%) : Habitants brutaux des grands marais, utilisant la boue et les arbres pour embuscader leurs proies. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Rare) (5%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans les marais. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[51-53] **Bourbier :** Une tourbière ou une tourbière dangereuse. Shambling Mounds (Végétaux ambulants) (Peu Commun) (10%) : Créatures de végétation animée, se cachant parmi les mares et la tourbe. Giant Leeches (Sangsues géantes) (Rare) (5%) : Prédateurs dissimulés dans les eaux stagnantes, aspirant le sang de leurs victimes. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[54-55] **Bourbier** : Un marais avec de nombreuses régions de boue et de sables mouvants. Otyugh (Peu Commun) (10%) : Créatures voraces qui se cachent dans les marécages boueux pour capturer leurs proies. Mud Mephits (Méphits de boue) (Rare) (5%) : Créatures malicieuses vivant dans les tourbières, perturbant les voyageurs imprudents. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[56-57] **Mousse** : Un marais rempli de mousse de club. Myconids (Myconides) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes champignons vivant en symbiose avec la mousse de club. Green Hags (Sorcières vertes) (Rare) (5%) : Sorcières utilisant la magie pour contrôler les marais remplis de mousse. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[58-60] **Obscurité** : Un marais brumeux et boueux. Shadow Mastiffs (Mastiffs de l'ombre) (Peu Commun) (10%) : Chiens de l'ombre rôdant dans les marais brumeux, chassant les intrus. Bog Spirits (Esprits des marais) (Rare) (5%) : Esprits vengeurs qui utilisent la brume et la boue pour créer des illusions et piéger leurs proies. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[61-62] **Marais Champignon** : Un marais rempli de champignons. Quand par rapport à un marais fongique, un marais champignon contient principalement des champignons comestibles et très peu de formes mortelles / vénéneuses / monstrueuses de champignons. Myconids (Myconides) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes champignons vivant en symbiose avec les champignons comestibles. Dryads (Dryades) (Rare) (5%) : Esprits des arbres veillant sur les champignons, aidant la végétation à prospérer.
[63-67] **Tourbière / Tourbière** : Un marais alcalin rempli de mousse de tourbe. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans les tourbières. Bog Mummies (Momies des marais) (Rare) (5%) : Cadavres préservés par les eaux alcalines, animés par une magie ancienne.
[68-70] **Marais empoisonné** : Un marais où des brouillards et des vapeurs dangereux sont créés à cause de la végétation en décomposition. Yuan-ti (Peu Commun) (10%) : Utilisent les brouillards et les vapeurs toxiques pour défendre leur territoire. Venomous Snakes (Serpents venimeux) (Rare) (5%) : Serpents qui prospèrent dans les marais empoisonnés, attaquant les intrus. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[71-73] **Bourbier** : Un bourbier mortel, avec des régions de boue et de sables mouvants. Otyugh (Peu Commun) (10%) : Créatures voraces qui se cachent dans les marécages boueux pour capturer leurs proies. Mud Mephits (Méphits de boue) (Rare) (5%) : Créatures malicieuses vivant dans les tourbières, perturbant les voyageurs imprudents.
[74-78] **Marais salant / Marais salant** : Un marais d'eau salée. Sahuagin (Hommes-poissons) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes aquatiques agressifs vivant dans les marais salants. Saltwater Crocodiles (Crocodiles d'eau salée) (Rare) (5%) : Prédateurs mortels dans les marais salants.
[79-82] **Marais arbustif** : Un marais où les arbustes sont la forme dominante de la vie végétale. Bullywugs (Commun) (15%) : Tribu amphibienne vivant parmi les arbustes des marais. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbustes pour tisser leurs toiles et capturer des proies. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[83-84] **Slough** : Un marécage peu profond avec des collines basses et boueuses. Giant Leeches (Sangsues géantes) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs dissimulés dans les eaux stagnantes, aspirant le sang de leurs victimes. Swamp Trolls (Trolls des marais) (Rare) (5%) : Utilisent les collines boueuses pour embuscader leurs proies. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[85] Puisard : Une dangereuse plaine marécageuse où s'accumulent des liquides dangereux (déchets alchimiques, eaux magiques, eaux toxiques, eaux génératrices de boue, etc.). Toxic Sludges (Boues toxiques) (Peu Commun) (10%) : Créatures de boue animées par des eaux toxiques, attaquant ceux qui s'aventurent trop près. Alchemical Golems (Golems alchimiques) (Rare) (5%) : Créés par des alchimistes, gardant les puisards remplis de déchets dangereux. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[86-87] **Swale** : Un marais relativement sec, rempli de végétation en décomposition. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans les marais. Bog Spirits (Esprits des marais) (Rare) (5%) : Esprits vengeurs qui utilisent la brume et la boue pour créer des illusions et piéger leurs proies. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[88-94] **Marais** : Une zone humide boisée. Bullywugs (Hommes-grenouilles) (Commun) (15%) : Tribu amphibienne vivant dans les marais boisés. Giant Snakes (Serpents géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les hautes herbes pour se cacher et chasser leurs proies.
[95-96] **Marais de marée** : Une battière marécageuse. Salt Mephits (Méphits de sel) (Peu Commun) (10%) : Créatures malicieuses qui contrôlent l'humidité et la salinité des marais salants. Bullywugs (Peu Commun) (10%) : Amphibiens qui règnent sur les marais salants, agressifs envers les intrus. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)
[97-00] **Zones humides** : Une région couverte d'eau peu profonde et de végétation. Giant Frogs (Grenouilles géantes) (Commun) (15%) : Utilisent les eaux peu profondes pour se cacher et chasser des proies. Water Élémentals (Élémentaires d'eau) (Rare) (5%) : Manipulent les eaux des zones humides, créant des pièges pour les créatures qui s'aventurent trop près.

SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XVIII : TERRES INCULTES TEMPÉRÉES

[01-02] **Alkali Flat :** Un lit de lac sec et salé. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Peu Commun) (10%) : Esprits élémentaires jouant et perturbant les voyageurs dans les lits de lac secs et salés. Salt Elementals (Élémentaires de sel) (Rare) (5%) : Formés des dépôts de sel, protégeant les zones alcalines contre les intrus. Kuo-Toa (Peu Commun) (10%)
[03-04] **Puits alcalin** : Un lit de lac sec, profond et salé. Earth Élémentals (Élémentaires de terre) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les puits secs et salés comme sanctuaires et cachettes. Salt Mephits (Méphits de sel) (Rare) (5%) : Malicieux, perturbant ceux qui s'aventurent dans les puits alcalins. Gnomes des Profondeurs (Peu Commun) (10%) : Utilisent les puits alcalins pour cacher leurs trésors et protéger leurs communautés.
[05-06] **Banelands** : Terres qui ont été corrompues et détruites par une magie maléfique chaotique. Les monstres peuvent être possédés et/ou chassés fou. Demons (Démons) (Peu Commun) (10%) : Esprits maléfiques attirés par la magie chaotique et corrompant la région. Possessed Beasts (Bêtes possédées) (Rare) (5%) : Animaux locaux devenus fous et hostiles. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[07-08] **Dunes de Barchan** : Une zone de dunes basses en forme de croissant. Sand Élémentals (Élémentaires de sable) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des dunes en forme de croissant, souvent invisibles parmi les sables mouvants. Burrowing Beasts (Bêtes fouisseuses) (Rare) (5%) : Prédateurs utilisant les dunes pour embusquer leurs proies. Petites-Gens Pieds-Velus (Peu Commun) (10%)

[09-11] **Tarides** : Une région sèche de sols acides. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs dominants des régions sèches et acides. Dust Devils (Diables de poussière) (Rare) (5%) : Phénomènes météorologiques animés par des esprits élémentaires mineurs.
[12-13] **Champ de bataille** : Une région où la végétation ne peut plus pousser, à cause d'une ancienne bataille qui a entraîné une malédiction, une peste de morts-vivants et/ou la libération de magie maléfique. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[14] **Champs de bataille** : Une région de nombreux champs de bataille. Wights (Wights) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants hantant les champs de bataille, cherchant à venger leur mort. Banshees (Banshies) (Rare) (5%) : Esprits féminins émettant des cris mortels, liés aux tragédies du champ de bataille. (Valkiries) Rare 5%
[15-16] **Terres du Fléau** : Une terre où la végétation basse survivante est corrompue, mourante et/ou malade. Skeleton Warriors (Guerriers squelettes) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants ressuscités, continuant de se battre même après la mort. Ghosts (Fantômes) (Rare) (5%) : Esprits des soldats morts, liés à des événements tragiques survenus dans les champs de bataille. Blights (Fléaux) (Peu Commun) (10%) : Créatures végétales maléfiques corrompant les terres déjà mourantes. Plague Zombies (Zombies de la peste) (Rare) (5%) : Morts-vivants animés par des maladies et des malédictions, infestant les terres du fléau.
[17] **Champs d'os** : Un champ de bataille couvert d'os et de crânes. Bone Naga (Naga d'os) (Peu Commun) (10%) : Gardienne des champs d'os, utilisant la magie pour défendre son territoire. Skeletal Swarms (Essaims squelettiques) (Rare) (5%) : Essaims d'os animés, attaquant quiconque s'aventure sur le champ de bataille. Skeleton Warriors (Guerriers squelettes) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants ressuscités, continuant de se battre même après la mort. Ghosts (Fantômes) (Rare) (5%) : Esprits des soldats morts, liés à des événements tragiques survenus dans les champs de bataille.
[18-19] **Désert forestier brûlé** : Un désert de cendres causé par la destruction récente d'une forêt par le feu. Ash Elementals (Élémentaires de cendres) (Peu Commun) (10%) : Entités formées des restes de la forêt brûlée, protégeant le désert de cendres. Fire Beetles (Scarabées de feu) (Rare) (5%) : Insectes attirés par les cendres et les braises, utilisant la chaleur pour se reproduire.
[20-21] **Canyon Lands** : Une zone avec de nombreux canyons peu profonds. Gargoyles (Gargouilles) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les canyons comme perchoirs pour surveiller et attaquer les intrus. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Rare) (5%) : Manipulent les roches des canyons pour créer des pièges et des embuscades. Nains des Montagnes (Peu Commun) (10%) : Utilisent les canyons pour cacher leurs trésors
[22] **Désert du Chaos** : Terres qui ont été corrompues et détruites par le chaos ou la magie. Les monstres peuvent être mutés et/ou involués. Mutated Beasts (Bêtes mutées) (Peu Commun) (10%) : Créatures corrompues par la magie chaotique, possédant des formes et des capacités anormales. Chaos Demons (Démons du chaos) (Rare) (5%) : Esprits maléfiques résidant dans le désert, utilisant la magie pour semer le chaos et la destruction. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[23] **Terres Mortes** : Une vaste région de Vacuité. Wights (Wights) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants hantant les terres mortes, cherchant à venger leur mort. Death Knights (Chevaliers de la mort) (Rare) (5%) : Guerriers morts-vivants puissants, utilisant la magie noire pour dominer leur territoire. Liche (2%)
[24-27] **Désert** : Région « générale » sèche, hostile et avec très peu de précipitations. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des régions désertiques. Sand Wyrms (Vers des sables) (Peu Commun) (10%) : Créatures fouisseuses qui attaquent les voyageurs imprudents.
[28-29] **Désolation** : Un désert lugubre, brumeux et/ou mourant. Wraiths (Spectres) (Peu Commun) (10%) : Esprits vengeurs qui hantent les déserts lugubres et mourants. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Rare) (5%) : Esprits élémentaires jouant et perturbant les voyageurs dans les déserts. Liche (2%) Archiliche (1%)
[30-31] **Plaines de boue séchée** : Une grande région de plaines alcalines. Mud Elementals (Élémentaires de boue) (Peu Commun) (10%) : Protègent les plaines alcalines contre les intrus, utilisant la boue pour créer des pièges. Dust Devils (Diables de poussière) (Rare) (5%) : Phénomènes météorologiques animés par des esprits élémentaires mineurs. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[32-33] **Lac asséché :** Un futur plaine alcaline, où le lac vient de s'évaporer. Salt Elementals (Élémentaires de sel) (Peu Commun) (10%) : Formés des dépôts de sel, protégeant les zones alcalines contre les intrus. Ghosts (Fantômes) (Rare) (5%) : Esprits des créatures mortes lorsque le lac s'est asséché, hantant la région pour toujours. [34-35] Terres des dunes : Un désert avec de nombreuses régions vallonnées.
[36-37] **Mer des dunes** : Une très grande région de terres dunaires. Sand Wyrms (Vers des sables) (Peu Commun) (10%) : Créatures fouisseuses qui se déplacent sous les dunes et attaquent les voyageurs imprudents. Sand Elementals (Élémentaires de sable) (Rare) (5%) : Gardiens des vastes régions dunaires, protégeant contre les intrus.
[38-39] **Vide** : Un désert complètement dépourvu de végétation. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Peu Commun) (10%) : Esprits élémentaires jouant et perturbant les voyageurs dans les déserts sans végétation. Wraiths (Spectres) (Rare) (5%) : Esprits vengeurs hantant les étendues vides, cherchant à drainer la vie des intrus.
[40-41] **Erg** : Une mer de dunes venteuse et dangereuse. Sandstorm Elementals (Élémentaires de tempête de sable) (Peu Commun) (10%) : Créent des tempêtes de sable dangereuses, rendant l'erg encore plus mortel. Bulette (Peu Commun) (10%) : Prédateurs fouisseurs utilisant les dunes pour embusquer leurs proies. Nains des Collines (Peu Commun) (10%)
[42-43] **Geyser Wastes** : Un désert où des piscines géothermiques occasionnelles peuvent se trouver. Steam Mephits (Méphits de vapeur) (Peu Commun) (10%) : Contrôlent les geysers et les piscines géothermiques, utilisant la chaleur pour leurs besoins. Fire Newts (Tritons de feu) (Rare) (5%) : Habitants des zones géothermiques, exploitant la chaleur des geysers.
[44-45] **Gibber** : Un désert pavé de gravier et de cailloux, par opposition au sable. Gargoyles (Gargouilles) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les pierres et les cailloux pour se camoufler et attaquer les voyageurs. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Rare) (5%) : Manipulent les graviers et les cailloux pour créer des pièges et des embuscades. Undead (Morts-vivants) (Peu Commun) (10%) : Restes de paysans et de soldats morts de faim et de soif, hantant les terres agricoles asséchées. Plague Zombies (Zombies de la peste) (Rare) (5%) : Morts-vivants animés par des maladies et des malédictions, infestant les terres agricoles mortes.
[46-47] **Harrow** : Un désert qui s'est formé là où des terres agricoles arides ont séché dehors. Undead (Morts-vivants) (Peu Commun) (10%) : Restes de paysans et de soldats morts de faim et de soif, hantant les terres agricoles asséchées.
Plague Zombies (Zombies de la peste) (Rare) (5%) : Morts-vivants animés par des maladies et des malédictions, infestant les terres agricoles mortes. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[48-49] **Désert de Hoodoo / Désert de Ventifact** : Un Désert rempli de Des piliers rocheux étranges et de forme étrange (causés par le vent). Stone Golems (Golems de pierre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des piliers rocheux étranges, souvent érigés par des civilisations anciennes. Air Elementals (Élémentaires de l'air) (Rare) (5%) : Créent des courants aériens puissants et manipulent les rochers par le vent.
[50] **Terres désolées irradiées de magie destructrice** : Une ancienne Terres désolées créées par une guerre qui s'est produit il y a des milliers d'années. Mutated Beasts (Bêtes mutées) (Peu Commun) (10%) : Créatures corrompues par la magie destructrice, possédant des formes et des capacités anormales. Chaos Demons (Démons du chaos) (Rare) (5%) : Esprits maléfiques résidant dans les terres désolées, utilisant la magie pour semer le chaos. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[51-52] **Désert de lœss** : Un désert rempli d'affleurements limoneux. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Peu Commun) (10%) : Esprits élémentaires perturbant les voyageurs dans les affleurements limoneux. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Rare) (5%) : Manipulent les affleurements limoneux pour créer des pièges et des embuscades. Gnomes des Profondeurs (Peu Commun) (10%)

[53] **Malpais** : Un ancien désert volcanique, mais en grande partie non érodé. Magma Mephits (Méphits de magma) (Peu Commun) (10%) : Créatures malicieuses utilisant la chaleur résiduelle des anciens volcans pour semer le chaos. Fire Giants (Géants de feu) (Rare) (5%) : Utilisent les déserts volcaniques pour se cacher et surveiller leur territoire. Nains des Montagnes (Peu Commun) (10%)
[54-55] **Déserts de Mirage** : Un désert salé et réfléchissant qui crée des mirages. Illusionary Spirits (Esprits illusionnistes) (Peu Commun) (10%) : Créent des mirages pour tromper et piéger les voyageurs. Desert Naga (Naga du désert) (Rare) (5%) : Serpents intelligents utilisant les mirages pour attirer et capturer leurs proies. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[56-57] **Désert de mousson** : Un désert qui voit parfois des pluies torrentielles. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Manipulent les pluies torrentielles pour créer des inondations et des pièges. Giant Frogs (Grenouilles géantes) (Rare) (5%) : Utilisent les pluies de mousson pour se reproduire et chasser dans les zones temporairement inondées.
[58-59] **Playa** : Un grand appartement alcalin. Salt Elementals (Élémentaires de sel) (Peu Commun) (10%) : Formés des dépôts de sel, protégeant les zones alcalines contre les intrus. Mud Mephits (Méphits de boue) (Rare) (5%) : Créatures malicieuses perturbant les voyageurs dans les appartements alcalins.
[60-61] **Désert vénéneux** : Un désert où se trouvent les plantes fanées restantes vénéneux, et peut-être même monstrueux. Venomous Snakes (Serpents venimeux) (Peu Commun) (10%) : Serpents qui prospèrent dans les déserts vénéneux, attaquant les intrus. Poisonous Plants (Plantes vénéneuses) (Rare) (5%) : Plantes animées utilisant leur poison pour défendre leur territoire.
[62] **Reg** : Un grand gibber pierreux. Gargoyles (Gargouilles) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les pierres pour se camoufler et attaquer les voyageurs. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Rare) (5%) : Manipulent les graviers et les cailloux pour créer des pièges et des embuscades. Nains des Collines (Peu Commun) (10%)
[63-64] **Désert de roches / Désert de pierres** : Un gibber qui est recouvert de gros rochers, par opposition au gravier et aux cailloux. Stone Golems (Golems de pierre) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des déserts de roches, souvent érigés par des civilisations anciennes. Gargoyles (Gargouilles) (Rare) (5%) : Utilisent les pierres pour se camoufler et attaquer les voyageurs. Elfes Gris (Peu Commun) (10%)
[65] **Sabkha** : Une grande région de marais salants. Salt Mephits (Méphits de sel) (Peu Commun) (10%) : Malicieux, perturbant ceux qui s'aventurent dans les marais salants. Bullywugs (Hommes-grenouilles) (Rare) (5%) : Amphibiens agressifs vivant dans les marais salants.
[66-68] **Salt Flats** : Un désert de sel blanc et rayonnant.
[69-70] **Terre Salée** : Un désert causé par une guerre ancienne, où les vainqueurs ont salé et contaminé comme par magie les sols des peuples conquis pour s'assurer que rien ne pourrait y pousser. Salt Elementals (Élémentaires de sel) (Peu Commun) (10%) : Formés des dépôts de sel, protégeant les zones alcalines contre les intrus. Ghosts (Fantômes) (Rare) (5%) : Esprits des créatures mortes lorsque le lac s'est asséché, hantant la région pour toujours. Gnomes des Profondeurs (Peu Commun) (10%)
[71-72] **Marais salant** : Une petite région de marais salants. Wights (Wights) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants hantant les terres salées, cherchant à venger leur mort. Salt Elementals (Élémentaires de sel) (Rare) (5%) : Formés des dépôts de sel, protégeant les zones alcalines contre les intrus.
[73-74] **Mer de sable / Nappe de sable** : Une mer de dunes où les dunes sont basses. Sand Wyrms (Vers des sables) (Peu Commun) (10%) : Créatures fouisseuses qui se déplacent sous les dunes basses et attaquent les voyageurs imprudents. Sand Elementals (Élémentaires de sable) (Rare) (5%) : Gardiens des vastes régions dunaires, protégeant contre les intrus.
75-79] **Désert de sable** : Un désert avec très peu de formations rocheuses. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des régions désertiques de sable. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Peu Commun) (10%) : Esprits élémentaires jouant et perturbant les voyageurs dans les déserts de sable. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[80-81] **Terres balafrées** : Terres désolées violemment magiques, où un ancien Le cataclysme a laissé des fractures dans la réalité. Chaos Beasts (Bêtes du chaos) (Peu Commun) (10%) : Créatures mutées par la magie chaotique, possédant des formes et des capacités anormales. Warped Elementals (Élémentaires déformés) (Rare) (5%) : Entités élémentaires instables, modifiées par les fractures dans la réalité.
[82-84] **Terres d'éboulis** : Un désert de falaises basses et de pentes rocheuses. Rock Trolls (Trolls de roche) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les falaises et les pentes rocheuses pour se cacher et attaquer leurs proies. Gargoyles (Gargouilles) (Rare) (5%) : Se camouflent parmi les formations rocheuses pour attaquer les voyageurs imprudents. Nains des Collines (Peu Commun) (10%)
[85-88] **Désert des Alizés** : Désert fréquemment traversé par les caravanes. Air Elementals (Élémentaires de l'air) (Peu Commun) (10%) : Manipulent les vents pour créer des tempêtes de sable et des courants aériens puissants. Caravan Raiders (Pilleurs de caravanes) (Commun) (15%) : Bandits et pillards utilisant les routes de caravanes pour tendre des embuscades et voler les voyageurs.
[89-92] **Waste** : Un petit Wasteland. Wraiths (Spectres) (Peu Commun) (10%) : Esprits vengeurs hantant les petites terres désolées, cherchant à drainer la vie des intrus. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Rare) (5%) : Esprits élémentaires jouant et perturbant les voyageurs dans les petites terres désolées. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[93-98] **Terres désolées** : Un désert morne où des formes de vie (et donc aléatoires) rencontres) sont peu fréquentes. Skeletons (Squelettes) (Peu Commun) (10%) : Restes de créatures mortes animées par la magie noire, patrouillant les terres désolées. Ghouls (Goules) (Rare) (5%) : Morts-vivants charognards se nourrissant des rares créatures trouvées dans les terres désolées.
[99-00] **Désert de Yardang** : Un désert venteux rempli de formations rocheuses à plusieurs niveaux. Earth Elementals (Élémentaires de terre) (Peu Commun) (10%) : Manipulent les formations rocheuses à plusieurs niveaux pour créer des pièges et des embuscades. Dust Mephits (Méphits de poussière) (Rare) (5%) : Esprits élémentaires perturbant les voyageurs dans les déserts venteux. Nains Gris (Peu Commun) (10%)

SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XIX : DÉPRESSIONS TROPICALES (PROFONDES CAVERNES CHAUDES)

[01] **Cimetière des éléphants & mastodontes** : Une vallée remplie d'ossements, où les pachydermes viennent mourir. Le cimetière sera bien sûr rempli d'ivoire d'éléphant, de mammouth et de mastodonte. Bone Naga (Naga d'os) (Peu Commun) (10%) : Gardienne des ossements, utilisant la magie pour défendre son territoire rempli d'ivoire. Giant Hyenas (Hyènes géantes) (Rare) (5%) : Charognards attirés par les carcasses et les ossements des pachydermes.
[02-06] **Vallée du Monde Perdu** : En termes de jeu, une vallée qui contient des dinosaures ou des bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant la vallée.
Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux, vivant aux côtés des dinosaures.
[07-15] **Mudslide Hollows** : Une zone dangereuse de régions terrestres effondrées, où les coulées de boue ont ouvert des trous dans le monde souterrain. Otyugh (Peu Commun) (10%) : Créatures voraces se cachant dans les zones boueuses, attaquant les intrus avec leurs tentacules. Bulette (Peu Commun) (10%) : Prédateurs souterrains utilisant les trous ouverts par les coulées de boue pour embusquer leurs proies.
[16] **Caverne de Cristal** Une caverne remplie de cristaux luminescents aux propriétés magiques. Les cristaux peuvent être utilisés pour l'artisanat ou comme composants magiques. Ressources Magiques : Cristaux pouvant être utilisés pour fabriquer des objets magiques ou améliorer des sorts. Habitants Souterrains : Des créatures comme les svirfnebelins (gnomes des profondeurs) ou des drakes de cristal protégeant la caverne.
[17-00] **Dépression archétypale** : Roll on Temperate Depression Table, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours. Giant Insects (Insectes géants) (Commun) (15%) : Scarabées géants, araignées géantes et autres insectes tropicaux géants, peuplant les dépressions tropicales. Trolls des marais (Peu Commun) (10%) : Habitants des marais et des dépressions humides, utilisant leur régénération pour survivre

dans des conditions hostiles. Yuan-ti (Rare) (5%) : Humanoïdes serpents, utilisant la magie pour contrôler les dépressions tropicales et les zones environnantes.

SOUS-TYPES TEMPÉRÉS XX : FORÊTS TROPICALES

[01-10] **Forêt de nuages** : Une forêt de brumes et de brouillards épais. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans la forêt de brumes. Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Gardiens de la forêt, protégeant les arbres et les créatures qui y vivent. Elfes Gris (Peu Commun) (10%) : Utilisent les brumes pour dissimuler leurs communautés et protéger la forêt.
[11-12] **Jungle corrompue :** Une zone où la jungle a été corrompue par des maladies, des boues ou des champignons. Blights (Fléaux) (Peu Commun) (10%) : Créatures végétales maléfiques corrompant la jungle. Fungal Myconids (Myconides fongiques) (Rare) (5%) : Humanoïdes champignons, veillant sur les écosystèmes corrompus de la jungle. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[13-16] **Jungle vallonnée** : Une région de jungle avec de nombreux changements d'altitude. Displacer Beasts (Bêtes déformées) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les changements d'altitude pour embusquer leurs proies. Giant Apes (Singes géants) (Rare) (5%) : Habitants des jungles vallonnées, utilisant leur force pour dominer la région. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%)
[17-25] **Jungle** : Une forêt tropicale très dense, grouillant d'animaux sauvages. Tigers (Tigres) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des forêts tropicales. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres et les lianes pour tisser leurs toiles et capturer des proies. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans la jungle, utilisant leur force et leur connaissance de la nature pour survivre.
[26-30**] Forêt du Monde Perdu** : Une forêt peuplée de dinosaures et/ou de bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant la forêt. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux, vivant aux côtés des dinosaures.
[31-32] **Plantations :** Terres cultivées où les arbres et les plantes sont cultivés par des humains ou des demi-humains. Humans (Humains) (Commun) (15%) : Travailleurs cultivant les terres et les plantes. Demi-Humans (Demi-humains) (Peu Commun) (10%) : Elfes, nains et autres races demi-humaines travaillant et protégeant les plantations. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[33-34] **Forêt de sables mouvants :** Une forêt remplie de chutes de sédiments, de corniches de coulées de boue et de bassins de sables mouvants. Otyugh (Peu Commun) (10%) : Créatures voraces se cachant dans les bassins de sables mouvants pour capturer leurs proies. Bulettes (Bulette) (Rare) (5%) : Prédateurs fouisseurs utilisant les sables mouvants pour embusquer leurs proies. Gnomes des Profondeurs (Rare) (5%)
[35-37] **Forêt d'épines** : Une jungle épineuse. Thorny Vine Blights (Fléaux de vignes épineuses) (Peu Commun) (10%) : Créatures végétales utilisant les épines pour capturer et immobiliser les intrus. Giant Boars (Sangliers géants) (Rare) (5%) : Utilisent les épines pour se protéger et attaquer leurs proies. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature épineuse
[38-41] **Forêt tropicale de conifères** : Un type de forêt rare que l'on trouve généralement sur les îles, où les pins tropicaux et les sapins prédominent. Pteranodons (Peu Commun) (10%) : Créatures volantes utilisant les arbres pour nicher et chasser. Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Gardiens des forêts de conifères, protégeant les arbres et les créatures qui y vivent. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%)
[42-45] **Forêt tropicale sèche** : Une forêt disparate remplie de vignes qui ne voit que des pluies saisonnières. Lizardfolk (Hommes-lézards) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les forêts sèches pour embusquer leurs proies. Giant Snakes (Serpents géants) (Rare) (5%) : Prédateurs utilisant les vignes et les arbres pour capturer des proies. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Adaptés aux conditions arides
[46-51] **Forêt tropicale** : Semblable à une jungle, mais moins dense (et peut-être moins dangereuse). Giant Apes (Singes géants) (Commun) (15%) : Habitants des forêts tropicales, utilisant leur force pour dominer la région. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres et les lianes pour tisser leurs toiles et capturer des proies.
[52-57] **Forêt tropicale humide** : Une jungle qui n'a jamais de saison sèche. Treants (Tréants) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des forêts humides, protégeant les arbres et les créatures qui y vivent. Shambling Mounds (Végétaux ambulants) (Rare) (5%) : Créatures de végétation animée, se cachant parmi les mares et la tourbe. Demi-Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) Elfes Hauts (Peu Commun) (10%)
[58-62] **Garrigue** : Terre tropicale remplie d'arbustes et de buissons. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les arbustes pour se cacher et chasser des proies. Thorny Vine Blights (Fléaux de vignes épineuses) (Rare) (5%) : Créatures végétales utilisant les épines pour capturer et immobiliser les intrus. Elfes des Vallées (Peu Commun) (10%)
[63-65] **Forêt marécageuse** : Une zone forestière / humide remplie de mares, de tourbières, de ruisseaux et de bassins de sables mouvants. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans les forêts marécageuses. Giant Leeches (Sangsues géantes) (Rare) (5%) : Prédateurs dissimulés dans les eaux stagnantes, aspirant le sang de leurs victimes.
[66-69] **Forêt tropicale montagnarde** : Une forêt tropicale montagneuse. Nains des Montagnes (Peu Commun) (10%)
[70] **Jungle tordue** : Une jungle qui a été corrompue par la magie ou les morts-vivants. Elfes Noirs (Peu Commun) (10%)
[71-75] **Jungle indomptée** : Une jungle qui est pratiquement inexplorée par les humains et les demi-humains. Tigers (Tigres) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des jungles non explorées. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres et les lianes pour tisser leurs toiles et capturer des proies. Humains (Explorateurs) (Peu Commun) (10%) : Aventuriers et explorateurs cherchant à découvrir les secrets de la jungle. Demi-Elfes autres (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant en harmonie avec la nature, explorant les zones inexplorées
[76-00] **Forêt archétypale** : Roulez sur la Table de la Forêt Tempérée, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours.Giant Apes (Singes géants) (Commun) (15%) : Habitants des forêts tropicales, utilisant leur force pour dominer la région.
Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres et les lianes pour tisser leurs toiles et capturer des proies.
Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature, utilisant les arbres pour se dissimuler et se déplacer.
Humains (Humains) (Commun) (15%) : Habitants et travailleurs de la forêt, vivant en communautés organisées.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXI : EAUX DOUCES TROPICALES ET RIVAGES

[01-05] **Cénote** : Un gouffre rempli d'eau dans une région de caverne calcaire. Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des cénotes, protégeant les sources d'eau et leurs secrets. Giant Crocodiles (Crocodiles géants) (Rare) (5%) : Prédateurs aquatiques cachés dans les profondeurs du cénote. Gnomes des Profondeurs (Peu Commun) (10%) : Utilisent les cénotes pour accéder à des réseaux de cavernes souterraines.
[06-10] **Rivière du Monde Perdu** : Une rivière habitée par des dinosaures et/ou des bêtes aquatiques primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures aquatiques peuplant la rivière. Primitive Aquatic Beasts (Bêtes aquatiques primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les plésiosaures et les ichtyosaures. Demi-Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant le long de la rivière, exploitant les ressources naturelles et cohabitant avec les créatures primitives.
[11-15] **Lac tropical** : Une grande étendue d'eau douce. Probablement alimenté par un ou plusieurs cours d'eau tropicaux. Giant Turtles (Tortues géantes) (Peu Commun) (10%) : Habitants paisibles et parfois agressifs des lacs tropicaux.Merrow (Merrows) (Rare) (5%) : Humanoïdes aquatiques malveillants attaquant ceux qui s'approchent trop de leurs territoires. Humains (Peu Commun) (10%) : Pêcheurs et tribus

[16-30] **Rivière tropicale** : Un cours d'eau tropical relativement étroit, qui s'écoule d'une altitude élevée vers le bas vers un lac, un océan ou une mer. Les rivières tropicales ont tendance à être remplies de bêtes. Piranhas (Piranhas) (Commun) (15%) : Poissons carnivores peuplant les rivières tropicales.Giant Snakes (Serpents géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs aquatiques utilisant les rivières pour chasser leurs proies. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant le long des rivières tropicales, utilisant les arbres pour se dissimuler et se déplacer.
[31-00] **Archétype de l'eau douce** : Roulez sur la table d'eau douce tempérée, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours.
Giant Frogs (Grenouilles géantes) (Commun) (15%) : Prédateurs amphibies habitant les zones d'eau douce tropicales.
Lizardfolk (Hommes-lézards) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes aquatiques utilisant les eaux douces pour embusquer leurs proies.
Humains (Commun) (15%) : Pêcheurs et tribus vivant autour des eaux douces tropicales, utilisant ses ressources pour leur survie.
Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant le long des cours d'eau, utilisant leur force et leur connaissance de la nature pour survivre.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXII : COLLINES TROPICALES

[01-18] **Jungle vallonnée** : Collines couvertes de jungle. Displacer Beasts (Bêtes déformées) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les collines pour embusquer leurs proies. Giant Apes (Singes géants) (Rare) (5%) : Habitants des jungles vallonnées, utilisant leur force pour dominer la région. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature, utilisant les collines pour se dissimuler et chasser.
[19-23] **Plateau du Monde Perdu** : Un Plateau isolé où vivent des dinosaures et/ou des bêtes primitives. (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant le plateau. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%) : Explorateurs curieux du plateau, utilisant leur ingénuité pour survivre parmi les dinosaures.
[24-30] **Pentes de coulées de boue** : Collines qui reçoivent de fortes pluies et qui sont sujettes à de dangereuses coulées de boue. Otyugh (Peu Commun) (10%) : Créatures voraces se cachant dans les zones boueuses, attaquant les intrus avec leurs tentacules.
Bulette (Peu Commun) (10%) : Prédateurs souterrains utilisant les trous ouverts par les coulées de boue pour embusquer leurs proies.
Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les collines, utilisant leur force et leur connaissance des coulées de boue pour survivre.
[31-35] **Tepui** : Une immense mesa de table isolée, qui est presque un « monde perdu » habité par des dinosaures et/ou des bêtes primitives.
Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant le tepui.
Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux. Elfes Gris (Peu Commun) (10%) : Utilisent les hauteurs du tepui pour se cacher et protéger leur territoire.
[36-00] **Collines archétypales** : Roulez sur la table des collines tempérées, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours. Hill Giants (Géants des collines) (Peu Commun) (10%) : Habitants des collines tropicales, utilisant leur force pour dominer la région.
Giant Lizards (Lézards géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les collines pour chasser leurs proies.
Humains (Commun) (15%) : Tribu vivant dans les collines, utilisant les ressources naturelles pour leur survie.
Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature, utilisant les arbres pour se dissimuler et se déplacer.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIII : MONTAGNES TROPICALES

[01-05] **Volcan de la Jungle** : Un volcan avec la Jungle qui pousse sur ses pentes. Fire Élémentals (Élémentaires de feu) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les volcans pour se nourrir et protéger leur territoire. Dragon rouge 10% Salamanders (Salamandres) (Rare) (5%) : Créatures de feu vivant dans les volcans, souvent en conflit avec les habitants de la jungle. Demi-Orques (Peu Commun) (10%)
[06-09] **Flèches du Monde Perdu** : Montagnes où vivent des dinosaures et/ou des bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant les montagnes. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les montagnes, utilisant leur agilité pour naviguer dans le terrain accidenté.
[10-14] **Montagnes de la Lune** : Montagnes qui comportent diverses plantes (fougères, ginkgos, lianes, etc.) qui atteignent une taille énorme. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les grandes plantes pour tisser leurs toiles et capturer des proies. Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Gardiens des montagnes, protégeant les plantes géantes et les créatures qui y vivent. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Utilisent les plantes géantes pour se dissimuler et se déplacer, vivant en harmonie avec la nature.
[15-23] **Montagnes de coulées de boue :** Montagnes qui reçoivent de fortes pluies et qui sont sujettes à de dangereuses coulées de boue. Bulette (Peu Commun) (10%) : Prédateurs souterrains utilisant les trous ouverts par les coulées de boue pour embusquer leurs proies. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les montagnes, utilisant leur force et leur connaissance des coulées de boue pour survivre.
[24-27] **Portes du Pinacle Élémentaire de Feu** : Plusieurs volcans, qui abritent des portes magiques vers le Plan Élémentaire du Feu. Fire Élémentals (+1 en feu) (Peu Commun) (10%) : Gardiens des portes vers le Plan Élémentaire du Feu. Efreeti (Efreet) (Rare) (5%) : Puissants génies du feu, utilisant les volcans comme passages vers leur royaume élémentaire. (Nains 15%)
[28-33] **Montagne Tepui** : Une immense mesa isolée, d'une importance Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant la montagne. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux. Elfes Gris (Peu Commun) (10%) : Utilisent les hauteurs du tepui pour se cacher et protéger leur territoire. L'élévation, qui est presque un « monde perdu » habité par dinosaures [34-50] **Pics tropicaux / Sommets** : Montagnes à pente de jungle avec des sommets pointus. Displacer Beasts (Bêtes déformées) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les pentes pour embusquer leurs proies. Giant Eagles (Aiges géants) (Rare) (5%) : Habitants des sommets pointus, utilisant leur force et leur vol pour dominer la région. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) :
[51-00] **Montagnes archétypales** : Relancez sur la table des collines tempérées, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours. Hill Giants (Géants des collines) (Peu Commun) (10%) : Habitants des montagnes tropicales, utilisant leur force pour dominer la région. Giant Lizards (Lézards géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les montagnes pour chasser leurs proies. Humains (Commun) (15%) : Tribu vivant dans les montagnes, utilisant les ressources naturelles pour leur survie. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature, utilisant les arbres pour se dissimuler et se déplacer.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXIV : PLAINES TROPICALES

[01-05] **Basses Terres du Monde Perdu** : Plaines où vivent des dinosaures et/ou des bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex, des raptors et des triceratops, peuplant les basses terres. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les tigres à dents de sabre et les mammouths laineux. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%) : Explorateurs curieux des basses terres, utilisant leur ingénuité pour survivre parmi les dinosaures.
[06-19] **Savane** : Prairies couvertes d'arbres très espacés. Lions (Lions) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des savanes, chassant en groupes. Éléphants (Éléphants) (Peu Commun) (10%) : Grands herbivores utilisant les savanes pour se nourrir et se déplacer. Humains (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans la savane, utilisant les ressources naturelles pour leur survie. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu nomade parcourant les savanes, utilisant leur force et leur connaissance du terrain pour survivre.

[20-24] **Terres agricoles tropicales :** Terres tropicales cultivées, à proximité des villages ou des villes. Demi-Humains (Demi-humains) (Peu Commun) (10%) : Elfes, nains et autres races demi-humaines travaillant et protégeant les terres agricoles. Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%) : Utilisent leur force pour travailler dans les terres agricoles, souvent en communautés soudées.
[25-34] **Prairies tropicales** : Plaines tropicales couvertes d'herbes En règle générale, ces zones sont venteuses et les herbes peuvent être très hautes (de la hauteur des genoux au niveau du cou). Giant Snakes (Serpents géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les hautes herbes pour embusquer leurs proies. Herds of Wild Beasts (Troupeaux de bêtes sauvages) (Commun) (15%) : Diverses espèces de grands herbivores vivant en troupeaux. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les prairies tropicales, utilisant les herbes hautes pour se dissimuler et chasser.
[35-45] **Veldt :** Terre couverte d'herbes basses et épineuses. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les herbes basses et épineuses pour se cacher et chasser des proies. Thorny Vine Blights (Fléaux de vignes épineuses) (Rare) (5%) : Créatures végétales utilisant les épines pour capturer et immobiliser les intrus.
Elfes des Vallées (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec les arbustes,
[46-50] **Plaines volcaniques** : Plaines où l'activité volcanique se produit près de la surface (ou sporadiquement sur). Fire Élémentals (Élémentaires de feu) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les plaines volcaniques pour se nourrir et protéger leur territoire. Salamanders (Salamandres) (Rare) (5%) : Créatures de feu vivant dans les plaines volcaniques, souvent en conflit avec les habitants. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : sur les plaines volcaniques, utilisant la chaleur et les ressources naturelles pour survivre. Dragon rouge (5%)
[51-00] **Plaines archétypales** : Relancez sur la Table des Plaines Tempérées, ci-dessus. Giant Eagles (Aigles géants) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les plaines pour chasser leurs proies. Giant Lizards (Lézards géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les plaines pour chasser leurs proies. Humains (Commun) (15%) : Tribu vivant dans les plaines, utilisant les ressources naturelles pour leur survie. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Vivent en harmonie avec la nature, utilisant les arbres pour se dissimuler et se déplacer.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXV : EAUX SALÉES TROPICALES ET RIVAGES

[01-03] **Atoll :** Un récif corallien en forme d'anneau qui entoure un lagon. Merfolk (Peuple des mers) (Commun) (15%) : Habitent les lagons protégés par les récifs coralliens. Sahuagin (Hommes-poissons) (Peu Commun) (10%) : Tribu belliqueuse vivant autour des récifs, souvent en conflit avec les habitants des atolls. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%) : Utilisent les récifs comme bases pour défendre leurs territoires sous-marins.
[04-06] **Barrière de Corail** : Un grand et large récif corallien. Reef Sharks (Requins de récif) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants autour des barrières de corail, chassant les créatures marines. Sea Elves (Elfes des mers) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les récifs coralliens comme zones de pêche et de protection. Tritons (Peu Commun) (10%) : Protecteurs des récifs, utilisant la magie pour maintenir l'équilibre écologique.
[07-08] **Blue Hole** : Un gouffre sous-marin très profond. Kraken (Rare) (5%) : Immenses créatures marines se cachant dans les profondeurs du gouffre sous-marin. Aboleth (Très Rare) (2%) : Créatures anciennes et puissantes habitant les abysses des blue holes. Water Élémentals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Gardent les blue holes, protégeant les secrets des profondeurs.
[09-11] **Cay / Key** : Une île basse de sable au sommet d'un récif corallien. Pirates (Humains) (Commun) (15%) : Utilisent les petites îles comme bases pour leurs opérations de piraterie. Sea Hags (Sorcières des mers) (Peu Commun) (10%) : Créatures maléfiques utilisant les cayes pour embusquer et capturer des victimes. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant sur les îles, utilisant les ressources marines et terrestres.
[12-13] **Désert côtier** : Région aride bordant une mer ou un océan, qui connaît très peu de précipitations en raison de régimes de vent inhabituels. Sand Élémentals (Élémentaires de sable) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les régions arides pour protéger leurs territoires. Scorpions Géants (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les dunes et le sable pour embusquer leurs proies. Humains (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les déserts côtiers, utilisant leur connaissance des régimes de vent et des ressources limitées.
[14-18] **Île de Corail** : Une grande Cay / Key. Giant Crabs (Crabes géants) (Peu Commun) (10%) : Habitants des plages et des récifs, utilisant leurs pinces pour se défendre et chasser. Merrow (Merrows) (Rare) (5%) : Humanoïdes aquatiques malveillants, attaquant ceux qui s'approchent trop de leurs territoires. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%) : Utilisent les îles de corail comme avant-postes pour défendre leurs territoires sous-marins.
[19-22] **Récif corallien** : Une structure sous-marine longue et étroite formée par des coraux. Sahuagin (Hommes-poissons) (Peu Commun) (10%) : Tribu belliqueuse vivant autour des récifs, souvent en conflit avec les habitants des récifs. Merfolk (Peuple des mers) (Commun) (15%) : Habitent les récifs coralliens, utilisant les structures pour se protéger et construire leurs communautés. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%) : Utilisent les récifs comme bases pour défendre leurs territoires sous-marins.
[23-26] **Lagon** : Une région peu profonde d'eau salée, séparée de la mer par une île-barrière, une barrière de corail ou un récif corallien. Reef Sharks (Requins de récif) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des lagons, chassant les créatures marines qui y habitent. Water Élémentals (Élémentaires d'eau) (Peu Commun) (10%) : Gardent les lagons, protégeant les sources d'eau et leurs secrets. Tritons (Peu Commun) (10%) : Protecteurs des lagons, utilisant la magie pour maintenir l'équilibre écologique.
[27-30] **Récif** : Par opposition à un récif corallien, une structure sous-marine longue et étroite formée de roche Sea Trolls (Trolls marins) (Peu Commun) (10%) : Habitent les structures rocheuses sous-marines, utilisant les récifs pour embusquer leurs proies. Kraken (Rare) (5%) : Immenses créatures marines se cachant dans les récifs, attaquant les navires et les créatures marines. Humains (Peu Commun) (10%) : Pirates et explorateurs utilisant les récifs comme cachettes et bases d'opérations.
[31-33] **Îles aux épices** : Îles qui abritent des types rares et appréciés d'herbes et d'épices. Giant Insects (Insectes géants) (Peu Commun) (10%) : Habitent les îles, attirés par les plantes rares et épicées. Humains (Peu Commun) (10%) : Habitants et cultivateurs utilisant les îles pour produire et commercer des épices rares. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant sur les îles, protégeant les plantes rares et utilisant les ressources naturelles pour leur survie.
[34-40] **Île tropicale** : Une île couverte de palmiers et/ou de jungle. Dinosaurs (Dinosaures) (Peu Commun) (10%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex et des raptors, peuplant les jungles des îles tropicales. Giant Apes (Singes géants) (Peu Commun) (10%) : Habitants des îles tropicales, utilisant leur force pour dominer la région. Humains (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant sur les îles, utilisant les ressources naturelles pour leur survie. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Utilisent la nature des îles pour se dissimuler et chasser.
[41-00] **L'archétype de l'eau salée** : Roulez sur la table d'eau salée tempérée, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours.
Merrow (Merrows) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes aquatiques malveillants, attaquant ceux qui s'approchent trop de leurs territoires.
Giant Crabs (Crabes géants) (Peu Commun) (10%) : Habitants des plages et des récifs, utilisant leurs pinces pour se défendre et chasser.
Humains (Commun) (15%) : Pirates, pêcheurs et tribus vivant autour des eaux salées tropicales, utilisant les ressources marines pour leur survie.
Sea Elves (Elfes des mers) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les eaux salées comme zones de pêche et de protection.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVI : MARÉCAGES TROPICAUX

[01-02] **Portes profondes d'eau élémentaire** : un marais d'eau pure Water Elementals (Élémentaires d'eau) (Commun) (15%) : Gardent les portes vers le Plan Élémentaire de l'Eau. Nereids (Néréides) (Peu Commun) (10%) : Esprits de l'eau vivant près des sources pures, protégeant les passages élémentaires. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%)

[03-07] **Marais du Monde Perdu** : Un marais où vivent des dinosaures et/ou des bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des spinosaures et des ptéranodons, peuplant les marais. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les crocodiles géants et les serpents titanesques. Gnomes de la Surface (Peu Commun) (10%)
[08-10] **Mangrove Swamp** : Un marais tropical d'eau salée avec de grands buissons et arbustes. Giant Crabs (Crabes géants) (Commun) (15%) : Habitants des marais de mangroves, utilisant leurs pinces pour se défendre et chasser. Sahuagin (Hommes-poissons) (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les eaux salées des mangroves, souvent en conflit avec les habitants terrestres. Elfes Aquatiques (Peu Commun) (10%) : Utilisent les mangroves comme refuges et bases pour défendre leurs territoires sous-marins.
[11-14] **Plaines des sables mouvants** : Une région marécageuse remplie de nombreuses mares profondes de sables mouvants. Giant Snakes (Serpents géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les sables mouvants pour embusquer leurs proies. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les plaines des sables mouvants, utilisant leur force et leur connaissance du terrain pour survivre.
[15-18] **Forêt des sables mouvants** : Un marais boisé rempli de nombreuses mares profondes de sables mouvants. Giant Spiders (Araignées géantes) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres pour tisser leurs toiles et capturer des proies dans les sables mouvants. Treants (Tréants) (Rare) (5%) : Gardiens des forêts des sables mouvants, protégeant les arbres et les créatures qui y vivent. Elfes des Bois (Peu Commun) (10%) : Utilisent les arbres pour se dissimuler et naviguer dans les forêts des sables mouvants.
[19-26] **Savane marécageuse** : Une région hybride de savane et de marais. Lions (Lions) (Commun) (15%) : Prédateurs dominants des savanes marécageuses, chassant en groupes. Giant Crocodiles (Crocodiles géants) (Peu Commun) (10%) : Utilisent les eaux marécageuses pour embusquer leurs proies. Humains (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans la savane marécageuse
[27-30] **Bourbier étouffant** : Une région de bourbier chaud et brumeux. Will-o'-Wisps (Feux follets) (Peu Commun) (10%) : Attirent les voyageurs vers des zones dangereuses dans le bourbier. Fungal Myconids (Myconides fongiques) (Rare) (5%) : Humanoïdes champignons vivant dans les brouillards chauds et brumeux.Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans le bourbier, utilisant leur force et leur connaissance des conditions pour survivre.
[31-40] **Tourbière tropicale** : Tourbière chaude et brumeuse. Shambling Mounds (Végétaux ambulants) (Peu Commun) (10%) : Créatures de végétation animée, se cachant parmi les mares et la tourbe. Giant Frogs (Grenouilles géantes) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs amphibies habitant les tourbières tropicales. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Utilisent la tourbe pour se dissimuler et chasser, vivant en harmonie avec la nature.
[41-00] **Marais archétypal** : Roulez sur la Table des Marais Tempérés, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours.
Giant Leeches (Sangsues géantes) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs dissimulés dans les eaux stagnantes, aspirant le sang de leurs victimes.
Lizardfolk (Hommes-lézards) (Peu Commun) (10%) : Humanoïdes aquatiques utilisant les marais pour embusquer leurs proies.
Humains (Commun) (15%) : Tribu vivant dans les marais, utilisant les ressources naturelles pour leur survie.
Petites-Gens Costauds (Peu Commun) (10%) : Utilisent leur force pour survivre dans les marais, souvent en communautés soudées.

SOUS-TYPES DE TERRAIN XXVII : FRICHES TROPICALES

[01-06] **Mer cendrée** : Une mer de dunes apocalyptique, faite de cendres au lieu de sable. Les tempêtes meurtrières et les noyades seront courantes ici. Ash Zombies (Zombies de cendres) (Peu Commun) (10%) : Morts-vivants créés par les tempêtes de cendres, rôdant dans la mer de dunes apocalyptique. Fire Élementals (Élémentaires de feu) (Rare) (5%) : Utilisent les cendres pour se camoufler et attaquer les intrus.
Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les régions de cendres, utilisant leur force et leur résilience pour survivre dans l'environnement hostile.
[07-10] **Désert de la Jungle Brûlée** : Un Désert de cendres causé par la destruction récente d'une Jungle par le feu. Salamanders (Salamandres) (Peu Commun) (10%) : Créatures de feu vivant dans les cendres, souvent en conflit avec les autres habitants. Giant Scorpions (Scorpions géants) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs utilisant les cendres pour se camoufler et embusquer leurs proies. Humains (Peu Commun) (10%) : Survivants de la jungle brûlée, utilisant les ressources limitées pour leur survie.
[11] **Ruines d'une Ancienne Civilisation** Ces ruines cachées sont les vestiges d'une civilisation ancienne et avancée, aujourd'hui oubliée. Elles sont souvent remplies de pièges, de trésors et de mystères. Trésors Cachés : Des artefacts ou Reliques magiques puissants, des grimoires anciens, et des richesses oubliées. Gardiens Ancestraux : Des golems de pierre, des spectres de l'ancienne civilisation, ou des créatures mythiques protégeant les lieux.
[12-15] **Lost World Wasteland** : Un Wasteland où vivent des dinosaures et/ou des bêtes primitives. Dinosaurs (Dinosaures) (Commun) (15%) : Diverses espèces de dinosaures, dont des T-rex et des raptors, peuplant les terres désolées. Primitive Beasts (Bêtes primitives) (Peu Commun) (10%) : Créatures préhistoriques, telles que les mammouths et les tigres à dents de sabre. Elfes Sauvages (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les terres désolées, utilisant leur connaissance de la nature pour survivre parmi les dinosaures.
[16-20] **Obsidian Flats** : Une ancienne étendue volcanique de roches pointues et de verre noir. Obsidian Golems (Golems d'obsidienne) (Rare) (5%) : Gardiens des étendues volcaniques, protégeant les secrets cachés dans les roches pointues et le verre noir. Fire Snakes (Serpents de feu) (Peu Commun) (10%) : Créatures serpentines utilisant les roches volcaniques pour se camoufler et chasser. Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans les Obsidienne Flats, utilisant leur force et leur résilience pour survivre dans l'environnement hostile.
[21-25] **Désert de l'Ombre de la Pluie** : Un désert presque sans eau adjacent à une mer venteuse. Dust Mephits (Méphites de poussière) (Peu Commun) (10%) : Créatures élémentaires de poussière et de sable, utilisant les vents pour embusquer et désorienter les voyageurs.
Sand Wyrms (Vers de sable) (Peu Commun) (10%) : Prédateurs souterrains utilisant les dunes pour embusquer leurs proies.
Elfes Noirs (Peu Commun) (10%) : Utilisent les ombres et les vents pour se dissimuler et naviguer dans le désert aride.
[26-00] **Archétype du Désert** : Roulez sur la Table du Désert Tempéré, ci-dessus. Les conditions tropicales prédomineront toujours. Blue Dragons (Dragons bleus) (Rare) (5%) : Puissants dragons utilisant les tempêtes de sable et de cendres pour embusquer leurs ennemis.
Humains (Commun) (15%) : Tribu vivant dans le désert, utilisant les ressources naturelles pour leur survie.
Demi-Orques (Peu Commun) (10%) : Tribu vivant dans le désert, utilisant leur force et leur résilience pour survivre dans l'environnement hostile.

Construire une Religion

Il est tout à fait possible de concevoir un univers de jeu sans inclure d'éléments religieux. Cependant, de nombreux Maîtres de Jeu (MJ) préfèrent intégrer certaines formes de croyances ou de religions dans leur campagne. Il est important de se rappeler que vous ne devriez développer que les religions qui sont nécessaires à votre jeu, celles qui enrichissent l'expérience de jeu en fournissant un contenu intéressant et de nombreuses possibilités d'aventures. Si une religion s'avère ennuyeuse ou peu pertinente pour l'histoire, même si elle joue un rôle dans la culture ou la société du monde que vous créez, il n'est pas nécessaire de lui consacrer beaucoup de temps, d'effort mental ou d'énergie créative.

Portée de la foi

Commencez par déterminer où la divinité est vénérée. Elle peut être une divinité locale, seulement connue dans un petit village isolé, ou elle peut être adorée à l'échelle d'un royaume entier ou même d'un continent, en tant que religion officielle. Certaines des religions que vous inventez pourraient même avoir disparu à l'époque actuelle de votre jeu, existant principalement pour ajouter du contexte historique, comme expliquer l'origine d'un temple en ruines. Adaptez ensuite l'influence et les caractéristiques de cette religion en fonction de son étendue. Par exemple, une petite foi rurale pourrait être dirigée par un sage de village, considéré comme un prophète pour cette divinité mineure, tandis qu'une religion embrassant un empire entier pourrait être dirigée par un pontife, une figure religieuse de haute autorité, qui reste cependant moins puissant que l'empereur lui-même.

Qui dirige la foi ?

Comment la religion est-elle organisée et qui prend les décisions ?
Sur ses croyances, ses actions et l'utilisation qu'il fait des ressources ?
Quand Les PJ interagissent avec le clergé, qui décidera de la manière dont la foi leur répond, et que font les nobles. Quand veulent-ils des faveurs divines pour l'Église ?

D8 Structures de l'église
1 Chaque saint homme ou femme est l'homme ou la femme autonome
chef de leur propre branche de la secte, avec
autant d'adeptes qu'ils peuvent rassembler.
2 Il y a plusieurs pontifes, amis ou non,
avec un clergé subordonné obéissant à la sienne
pontife et peut-être coopératif avec d'autres.
3 Il n'y a qu'un seul pontife avec une couche de
le clergé et les chefs de temple au-dessous d'eux, qui
ont une couche de clergé mineur à leur service.
4 Les congrégations sont indépendantes,
leur clergé, sous réserve de la volonté consensuelle de leurs paroissiens.
5 Des croyants laïcs puissants financent des temples
sous réserve des souhaits de leur famille, avec du personnel du clergé
financés par leur financement.
6 Il n'y a pas de clergé officiel, certains croyants
assumer des rôles spéciaux ou donner de l'enseignement,
mais Ils ne sont pas qualitativement différents des autres.
7 L'Église fait entièrement partie de la structure séculière
du pays, son clergé n'est que des fonctionnaires
nommés par le gouvernement à leurs fonctions.
8 Lancez deux fois, la foi a des structures différentes
différents lieux ou contextes.

Quelle est l'origine du Dieu ?

Lorsque vous créez une divinité, réfléchissez à son origine. Même si les croyances religieuses sur cette origine peuvent ne pas être exactes, il est important que la religion offre une explication sur l'origine de leur dieu. L'histoire de cette origine influence la manière dont les fidèles interagissent avec leur divinité. Par exemple, un dieu qui est considéré comme l'ancêtre héroïque d'un peuple suscitera un type de dévotion différent de celui inspiré par un principe abstrait qui prend forme humaine. En bref, la mythologie entourant l'origine d'une divinité joue un rôle crucial dans la définition de la nature de la dévotion et des pratiques religieuses associées. Cette origine peut varier grandement, allant d'un ancêtre légendaire vénéré comme fondateur d'une communauté à un concept abstrait personnifié, chacun entraînant un type de relation unique entre les fidèles et leur divinité."

D12 D'où vient le Dieu ?
1 C'est un roi-ancêtre divinisé ou un ancêtre
2 C'est un héros ou un personnage historique légendaire
3 C'est un principe abstrait réifié en tant qu'entité
4 Elle a tout simplement toujours existé depuis la création
5 C'était un sorcier apothéose
6 C'est le génie d'un pays ou d'un lieu particulier
7 C'était un étranger ou un extraterrestre de l'au-delà
8 C'était un phénomène naturel personnifié
9 C'était un saint d'une autre foi qui s'était transformé en dieu
10 C'était une entité surnaturelle apprivoisée ou apaisée
11 Il s'agissait d'une construction artificielle construite par des humains
12 Roulez deux fois et mélangez les deux

Pourquoi cette foi est-elle importante ?

La plupart des dieux fournissent quelque chose d'important à leurs adorateurs, que ce soit la chance, des bénédictions divines, des sorts, le salut à la mort, ou des malédictions sur leurs ennemis. Du point de vue d'un MJ, Cependant, le facteur le plus important est la façon dont Dieu se rapporte avec les PJs, et quel type de contenu jouable ils ont dans le cadre de la campagne. Dans certains cas, ce sera évident, parce que vous êtes l'édification d'une foi pour qu'elle soit la religion d'État, ou la source de guérisseurs dans un cadre, ou un autre intérêt clair. Le tableau ci-dessous offre quelques suggestions pour d'autres cas.

D10 Pourquoi la foi est-elle importante ?
1 C'est le principal pourvoyeur de bénédictions de guérison
2 Il accorde des faveurs magiques et des sorts aux fidèles
3 Il est en conflit avec une grande puissance locale
4 Il prend en charge quelque chose que les PJ aiment ou détestent
5 C'est la foi de l'État ou toute autre question juridiquement importante
6 Il embauche régulièrement des personnes pour travailler pour lui
7 Il essaie de se développer et a besoin d'aide
8 C'est un énorme acteur économique dans la région
9 Il complote des maux sinistres et secrets contre le pays
10 Il a de l'influence sur les habitants importants

Que veut cette foi ?

La religion, en tant qu'institution, a généralement des objectifs ou des désirs que les personnages joueurs (PJ) peuvent soit soutenir, soit contrecarrer. Alors que les clercs individuels peuvent avoir leurs propres motivations, la foi elle-même vise souvent à réaliser certains buts, qui peuvent varier et même entraîner des divisions internes entre différentes factions au sein de l'Église. Ces objectifs peuvent être unifiés sous une grande vision ou être multiples et divers. En ce qui concerne le clergé, il est essentiel de réfléchir à ce que représente un clerc typique de cette religion. Comment se présentent-ils publiquement, et quel type de clercs les PJ sont-ils les plus susceptibles de rencontrer s'ils interagissent avec cette foi ? Les religions qui imposent des exigences plus strictes à leurs clercs tendent à les rendre moins communs, ce qui peut amener les laïcs à prendre en charge certains rituels. Inversement, des exigences plus souples peuvent signifier que ces clercs possèdent des capacités ou des pouvoirs spéciaux. Certaines religions pourraient inclure différents types de clercs, que ce soit en termes de hiérarchie ou de rôles spécifiques au sein de la foi.

D12 Que veut la foi ?
1 Écraser ses rivaux religieux dans la région
2 Détruisez une sous-secte hérétique mais puissante
3 Étendez la foi à un pays ou à un peuple étranger
4 Récupérer une terre sainte ou un site sacré
5 Obtenez de grandes richesses matérielles pour la foi
6 Déposez une maison royale ou un gouvernement hostile
7 Détruisez une religion ou un groupe ennemi spécifique
8 Incarnez leur dieu par un rituel puissant
9 Ériger un immense et imposant complexe de temples
10 Accomplir un rite extrêmement coûteux
11 Fortifier ou protéger ses fervents croyants
12 Roulez à nouveau ; Empêcher un rival de le faire

À quoi ressemble le clergé ?

Considérez l'apparence et le comportement du clerc typique de cette religion. Comment se présentent-ils face au public ? Quel type de clercs les personnages joueurs (PJ) sont-ils susceptibles de rencontrer s'ils choisissent d'interagir avec cette foi ? Les religions imposant des normes strictes et exigeantes à leurs clercs tendent à avoir un clergé moins nombreux, ce qui peut amener les fidèles laïcs à prendre en main certains rituels eux-mêmes. À l'opposé, des exigences plus modérées signifient souvent que ces clercs détiennent des compétences, des qualités uniques ou même des pouvoirs magiques. Il est également possible que certaines religions présentent divers types de clercs, distingués par différents rangs ou rôles spécifiques au sein de la foi.

D8 À quoi ressemblent les clercs ?
1 Juste des techniciens rituels formés à des rites complexes, sans qualités morales particulières.
2 Choisis parmi des lignées ou des groupes spécifiques et formés pour servir les fidèles.
3 Des experts dans certains domaines liés à la portefeuille ou la nature, bien qu'entraînés dans le rituel.
4 Les sorciers qui servent le dieu dans le cadre de leur des études ou des efforts magiques.
5 Des croyants ordinaires choisis par leurs pairs pour leur habileté technique et leurs bonnes qualités morales.
6 Ascètes isolés ou personnes rituellement séparées On s'attend à ce qu'il garde une distance avec le monde.
7 Des personnes qui se manifestent et qui sont acceptées pour leurs qualités ou leurs compétences techniques en tant que prêtres
8 Les croyants les plus riches qui ont les moyens de la pratique rituelle coûteuse ou exigeante

Quelle est leur fonction sociétale ?

L'importance d'une religion dans un jeu de rôle ne réside pas seulement dans les opportunités d'aventures qu'elle offre, mais aussi dans son rôle au sein de la société. Les créateurs de mondes ont souvent pour habitude de définir des domaines d'influence pour les dieux avant de déterminer leur fonction sociale. Cependant, il peut être plus judicieux d'inverser cette démarche : commencez par identifier le rôle social que la religion doit jouer, puis choisissez ou créez le domaine divin du dieu correspondant. Les liens entre le domaine d'un dieu et son rôle social peuvent ne pas être immédiatement évidents, mais la société trouve généralement des moyens d'expliquer ces incohérences. Par exemple, un dieu de la forêt adoré par l'élite noble pourrait influencer les traditions de chasse ou être vu comme une source de fertilité ou de talents exceptionnels.
Les sociétés attribuent souvent aux divinités des rôles liés aux besoins humains fondamentaux : agriculture, santé, chance, protection, et succès sont des thèmes courants. Bien qu'un Maître de Jeu puisse inventer des divinités pour chacun de ces aspects, il est surtout utile de définir des rôles sociaux pour les dieux ou religions qui sont les plus pertinents pour l'intrigue de votre campagne et les aventures de vos personnages.

D20 Que fait ce Dieu dans la société ?
1 C'est le dieu de la guerre ou le patron de ceux qui se battent
2 C'est le dieu préféré de la classe dirigeante
3 C'est le patron d'une profession importante
4 C'est une figure diabolique qu'il faut apaiser
5 Il fournit la guérison ou la protection contre le danger
6 C'est le patron d'un commerce illégal mais inévitable
7 Elle sanctifie la loi et consacre les serments
8 C'est carrément illégal et détesté par la plupart des gens
9 C'est le protecteur d'une minorité ethnique
10 Il fournit de bonnes récoltes ou la fertilité humaine
11 C'est le patron des anciens souverains du pays
12 Il garde des lieux particuliers dans le pays
13 Il donne la sagesse et la perspicacité en cas de besoin
14 Il porte chance à ceux qui le sollicitent
15 C'est un protecteur des faibles et des humbles
16 Elle donne du pouvoir à ceux qui cherchent à se venger des torts qu'ils ont commis
17 Elle accorde des richesses matérielles à ceux qui le demandent
18 Il protège l'âme dans l'au-delà
19 Il explique la création et l'ordre du monde
20 Il empêche un certain type de catastrophe commune

Qu'est-ce que le domaine du Dieu ?

Après avoir déterminé le rôle social d'une religion dans votre monde, il est temps de choisir ou de déterminer par hasard le domaine général attribué à la divinité concernée. Les dieux plus influents peuvent superviser plusieurs domaines de responsabilité, tandis que les divinités plus spécialisées peuvent se concentrer sur un aspect particulier, mais essentiel, de la vie ou de la société. L'origine de la divinité influence également le choix de son domaine : un dieu qui était un héros ancestral pourrait avoir un domaine lié à ses exploits légendaires, tandis qu'une entité représentant un principe cosmique pourrait être moins associée aux activités et processus purement humains.

D20 Principe naturel de préoccupation humaine
1 Un vice humain Un type de terrain local
2 Une sorte de bêtes demi-humaines
3 Agriculture Beauté ou sexe
Loi cosmique des 4 Cités
5 Création d'un commerce
6 Fabrication de la mort
7 Tromperie Fertilité
8 Forêts curatives
9 Magie de la justice
10 Montagnes de la chance
11 Soirée de mariage ou de famille
12 Musique Une ou plusieurs saisons
13 Prophétie Douleur
14 Protection de la mer ou des rivières
15 Ciel de vengeance
16 Tempêtes ou pluie régnantes
17 Vol ou crime Soleil, Lune ou Étoiles
18 Voyage ou routes Les Enfers
19 Temps de guerre
20 Sagesse Nature indomptée

Quelles sont les restrictions de la foi ?

Une religion impose généralement certaines attentes à ses fidèles, les croyants ordinaires étant tenus de respecter certaines pratiques, tandis que le clergé doit suivre des règles plus strictes. Ces exigences concernent souvent plus les actions que les croyances ; les débats théologiques sont l'affaire des prêtres, alors que les fidèles se concentrent sur les sacrifices, prières, rituels et autres procédures pour gagner la faveur divine. Ces restrictions peuvent être de nature positive, encourageant les fidèles à adopter un certain comportement, ou négative, leur interdisant certains actes. Bien que de nombreuses religions partagent des interdictions communes, comme le blasphème, chaque culte peut avoir ses propres règles spécifiques.
L'adhésion à ces règles varie parmi les adeptes ; les prêtres et les plus pieux peuvent suivre les principes religieux scrupuleusement, tandis que les fidèles ordinaires peuvent ne les observer que selon leur situation ou leur désir de plaire à la divinité. Les élites, telles que les nobles, peuvent démontrer publiquement leur piété, utilisant leur richesse et leur influence pour souligner leur dévotion. Suivre certains tabous peut même devenir un symbole de statut social, indiquant que le pratiquant possède suffisamment de ressources pour se conformer à ces restrictions.

D20 Exigences religieuses particulières
1 Ne jamais ou toujours s'associer à certains types
2 Ne mangez jamais un type d'aliment courant particulier
3 Donnez régulièrement une dîme importante
4 Faites des sacrifices particuliers à certains moments
5 Vénérer/haïr une classe ou un groupe de personnes
6 Interdire une certaine profession ou un certain rôle commun
7 Interdire une activité commune à la société
8 Obéir séculier au clergé
9 Priez à certains endroits ou à certaines heures fixes
10 Ne jamais / toujours échanger avec certains types
11 Ne vivent jamais/toujours dans certains endroits
12 Se marier exclusivement dans la foi
13 Do something society finds repugnant
14 Hold certain places to be taboo
15 Hide the inner faith's teachings from outsiders
16 Make sacrifices that society finds hateful
17 Never/always make war on certain types
18 Honor/degrade a particular profession
19 Make certain pilgrimages to holy places
20 Never/always cooperate with a certain faith

Comment construire un temple ?

Les personnages joueurs (PJ) finiront probablement par rechercher les services d'un temple, que ce soit pour obtenir des bénédictions magiques, en raison de leur intérêt pour la richesse du temple, ses offres d'emploi, ou même son potentiel de pillage. Les informations suivantes vous aident à créer un temple en combinant différents éléments pour former une structure unique. Lorsque vous déterminez les détails architecturaux ou décoratifs, pensez à refléter l'esthétique de la culture environnante. Cependant, si la religion provient d'un

pays étranger, le temple peut présenter un style architectural distinct ou utiliser des matériaux peu communs dans les constructions séculières locales. Les temples présentent souvent des caractéristiques structurelles uniques qui les distinguent comme des lieux sacrés dans leur culture, comme des bassins de purification ou des murs dédiés à des rites spécifiques.

D6 Qu'en pensent les habitants ?
1 Il est méprisé pour ses défauts et ses défaillances
2 Il y a quelque chose qui dérange les habitants
3 Les habitants l'acceptent comme un sanctuaire tolérable
4 Il a une bonne réputation et digne de confiance
5 Il a fait quelque chose récemment qui lui a donné de la gloire
6 Il est tenu en haute estime par les habitants

D8 Qui est responsable ici-bas ?
1 Un serviteur vénal du temps d'une piété désordonnée
2 Un nouveau dirigeant harcelé et inexpérimenté
3 Un serviteur dévoué du pouvoir séculier local
4 Un incompétent dévié vers le poste
5 Un prodige local aux capacités remarquables
6 Un leader grisonnant et pragmatique
7 Un iconoclaste charismatique mais quasi schismatique
8 Un ecclésiastique pratique et raisonnablement pieux

D12 Quels problèmes a-t-il ?
1 Une foi rivale fait du tort au temple
2 Les habitants s'attendent à un miracle qu'il ne peut pas fournir
3 Le chef se bat avec ses supérieurs
4 Un prêtre a récemment fait quelque chose d'horrible
5 Le temple s'est lourdement endetté ces derniers temps
6 Une catastrophe a endommagé physiquement l'endroit
7 Des hommes armés lui en veulent
8 L'élite refuse de le fréquenter pour une raison ou une autre
9 Elle souffre des signes d'un véritable mécontentement divin
10 Un prêtre-sorcier se mêle des forces obscures
11 Un schismatique attire ses croyants
12 Roulez deux fois ; l'un à cause de l'autre

D4 Quelle est la taille du Temple ?
1 Beaucoup plus petit que la plupart des autres dans un endroit similaire
2 Rétréci par rapport à son ancienne taille
3 Normal pour un temple de cette importance
4 Exceptionnellement grand ou grandiose pour son site

D10 Quelle aide particulière peut-il apporter ?
1 Ils ont des ressources magiques considérables
2 Ils sont exceptionnellement remplis d'argent liquide
3 Ils possèdent beaucoup de biens ou de terres de valeur
4 Ils ont l'oreille des notables locaux
5 Le seigneur local compte beaucoup sur eux
6 Ils ont des serviteurs séculiers utiles
7 Ils connaissent beaucoup de secrets utiles
8 Ils peuvent obtenir le pardon des crimes ou des délits
9 D'autres temples leur doivent des faveurs
10 Ils ont beaucoup de partisans bien armés

D20 Bizarreries particulières à propos du temple
1 Il est construit dans un bâtiment autrefois laïc
2 Il est remarquablement bien fortifié
3 C'est lié à une entreprise laïque
4 Les membres du clergé sont en grande partie liés les uns aux autres
5 C'est dans un endroit exceptionnellement dangereux
6 Il partage l'espace avec une foi amicale
7 Il suit des interdictions ou des rites inhabituels
8 Il a accès à un artefact ancien
9 La bibliothèque est remarquablement vaste
10 Elle attire les prophètes et les marchands religieux
11 Il fournit des services illicites ou scandaleux
12 C'est plus une entreprise marchande qu'un sanctuaire
13 Il est exceptionnellement bien construit
14 C'est l'ombre d'un passé jadis glorieux
15 Sa fondation est exceptionnellement récente
16 Les ecclésiastiques s'y haïssent généralement les uns les autres
17 Son leadership est étranger ou demi-humain
18 Elle ne s'adresse qu'aux fidèles éprouvés
19 Elle a déplacé une ancienne foi, peut-être violemment
20 Il s'agit en fait d'une autre foi, simplement cachée

Religions maléfiques ou antagonistes

Dans les campagnes de jeu de rôle, l'existence de cultes maléfiques ou de religions antagonistes ajoute souvent une dimension dramatique essentielle. Il est courant pour les maîtres de jeu (GM) d'inclure des divinités malveillantes et leurs adeptes pour enrichir le récit. Toutefois, au lieu de se contenter de les présenter comme purement maléfiques ou motivés par un zèle irrationnel, approfondir leurs motivations peut rendre ces éléments plus intéressants et fournir davantage d'opportunités scénaristiques. Il est important de se demander si une religion est réellement malveillante ou simplement en opposition circonstancielle avec les objectifs des personnages joueurs (PJ). Par exemple, les fidèles d'une divinité protectrice qui attaquent ceux qui violent leurs sites sacrés peuvent être perçus différemment par les locaux par rapport aux PJ qui ont perturbé ces lieux. Si la religion s'oppose aux PJ sans être intrinsèquement maléfique, elle peut être développée en utilisant les mêmes principes que pour toute autre religion, en y ajoutant des objectifs ou des règles spécifiques pour créer des conflits. Dans le cas d'une religion véritablement malveillante, qui suit des principes répréhensibles ou obéit à des puissances sinistres, il est nécessaire de se poser des questions supplémentaires pour comprendre sa nature et ses motivations.

Les récompenses de la damnation

Qu'est-ce que les cultistes retirent de leur dévotion ? Pourquoi choisiraient-ils d'adorer une abomination tentaculaire qui déteste toute vie humaine ? Pourquoi ces croyants rejettent-ils les morales et valeurs de leur culture pour suivre une foi qui renie tout ce que leur famille et leur société chérissent ?

L'argument de la volonté irrésistible d'un dieu obscur ou de la folie commode des fidèles affectés mentalement est souvent utilisé, mais cela devient répétitif et n'offre pas beaucoup de substance pour un maître de jeu (GM) ; si les cultistes vénèrent ce dieu sombre simplement parce qu'ils sont fous ou sous contrôle mental, il est difficile de prédire rationnellement leurs actions ou de comprendre leurs objectifs. Il est plus intéressant d'attribuer aux cultistes des motivations plus humaines et compréhensibles. Les personnages joueurs (PJ) qui saisissent la logique derrière le service du culte seront mieux placés pour interagir avec eux et contrer leurs plans.

Ces motivations humaines s'intègrent plus facilement dans le reste de la campagne. Si la religion offre quelque chose de précieux à ses fidèles, cette récompense deviendra un enjeu que d'autres chercheront à éliminer, exploiter ou acquérir. Si la foi est ouvertement présente dans une société, elle offre probablement certains des avantages pratiques qu'une religion plus modérée pourrait fournir, même à ses adhérents les plus occasionnels. Un dieu sanguinaire qui confère une puissance surhumaine à ses plus fervents dévots pourrait être considéré comme un dieu de guerre utile par les croyants de base. Ils peuvent ne pas objecter moralement aux rituels hideux pratiqués par l'élite pour obtenir leur pouvoir impie, estimant simplement le coût trop élevé pour eux-mêmes. Ils se contentent de prier ce dieu pour le succès au combat. Plus une foi est répandue, plus il est probable que ses aspects les plus extrêmes soient limités à son clergé, ses laïcs les plus zélés, ou à des sous-sectes plus fondamentalistes. Les croyants périphériques peuvent admirer cette piété exemplaire, mais les préoccupations pratiques de la vie ordinaire dissuadent probablement les fidèles moins dévoués de sacrifier autant à leur seigneur étrange.

D12 Récompenses d'une Foi Sinistre
1 Il défend sauvagement un pays autrement opprimé ou impuissant, exigeant d'être servi en tant que prix de cette aide
2 Les élus d'entre les croyants sont exaucés Pouvoirs magiques ou dons occultes
3 La foi peut donner la richesse et le matériel prospérité sur ceux qui la servent
4 Il permet un état de mort-vivant ou d'immortel de la vie éternelle pour les serviteurs pieux
5 Il donne une protection pratique contre la peste, catastrophe, un danger environnemental constant, ou d'autres menaces contre ses croyants
6 Il fournit le pouvoir politique par le chantage, pots-de-vin, faveurs viles et autres œuvres en faveur de ses adeptes
7 Ses principes sont les mœurs et les croyances de ses croyants héréditaires, autant qu'ils les cachent aux étrangers
8 Il procure des plaisirs physiques intenses ou sensoriels que ses croyants ont l'habitude de Je n'aurais jamais l'occasion d'y goûter
9 Il donne de la force à ses fidèles disciples, les laisser assassiner, battre ou terroriser ceux qui qui s'opposent à eux
10 Elle justifie leurs pires pulsions et donne une justification divine à un vicieux et dépravé sous-culture à laquelle appartiennent les croyants
11 Il promet le salut d'une catastrophe qui se déchaînera sur tous les Mécréants.

12 Il donne à ses adhérents proscrits un sentiment de signification, l'importance et le pouvoir avec son majesté terrible et splendeur affreuse

Comment créer une Religion Malveillante ?

Pour créer rapidement un culte malveillant pour une campagne de jeu de rôle, les maîtres de jeu (GM) peuvent avoir besoin d'antagonistes pour diverses situations : ennemis intelligents dans un temple ancien, un cerveau maléfique pour un complot sinistre, ou des religions assoiffées de sang dans une terre sauvage. Pour définir ce que la foi offre à ses adeptes et ajouter des détails nécessaires à son intégration dans le jeu, il est utile d'avoir des tableaux de génération rapide.
Les tableaux suivants permettent de lancer un dé de chaque type pour obtenir un aperçu général de la foi sinistre. Ils partent du principe que le culte est interdit dans la nation ou, à tout le moins, considéré avec effroi par les gens bien, ce qui le contraint à l'occultation. Si vous créez une foi maléfique pouvant fonctionner ouvertement dans une contrée, il suffit d'interpréter les résultats des tableaux à la lumière de cette acceptabilité publique.

D8 Qu'y a-t-il de si horrible dans la foi ?
1 Les mécréants doivent être tués par principe
2 Les appétits hideux de la chair sont sacrés
3 Les entités impies de l'au-delà doivent être appelées
4 Les mécréants sont du bétail dont on peut se servir comme on veut
5 Le monde doit mourir pour faire de la place au dieu
6 La civilisation laïque doit être détruite
7 Toutes les lois, sauf celle de la secte, doivent être renversées
8 Le dieu exige une nourriture terrible

D6 Quel objectif général ont-ils ?
1 Glorifiez leur dieu ténébreux et ses voies viles
2 Étendre le culte dans une communauté adjacente
3 Détruisez un puissant ennemi de la secte
4 Éteignez une foi rivale et son clergé
5 Effectuer un terrible rituel magique
6 Obtenir un contrôle laïque sur une zone

D4 À quel point le culte est-il unifié ?
1 Complètement uni derrière son leadership
2 Obéissant aux chefs qui se querellent parfois
3 Des factions faiblement équilibrées coopèrent
4 Sévèrement irrité par de nombreux prêtres rivaux

D10 Comment le clergé impose-t-il sa volonté ?
1 Les malédictions magiques flagellent les désobéissants
2 Chantage et menaces de ruine sociale
3 Meurtre par des exécuteurs de sectes et des monstres
4 Les compulsions mentales implantées par les rituels
5 L'enlèvement avant une mort rituelle hideuse
6 Les traîtres sont trahis par des ennemis de la secte
7 Violence contre les proches d'un traître
8 La colère divine du dieu des ténèbres les frappe
9 Contrôle d'une chose addictive dont ils ont besoin
10 Les croyants laïcs acquièrent la gloire en purifiant les traîtres

D12 Quels problèmes possède-t-il ?
1 Les dirigeants sont fous d'une manière inutile
2 Il attira l'attention d'un ennemi dangereux
3 L'un de ses monstres serviteurs est hors de contrôle
4 Il manque de sacrifices et d'esclaves
5 Elle a été appauvrie par un problème récent
6 Il y a un schisme dangereux dans ses rangs
7 Son dieu fait des demandes déraisonnables
8 Les laïcs exigent beaucoup des prêtres
9 Les hommes de main menacent leurs seigneurs cléricaux
10 L'influence du dieu s'est éloignée
11 Un membre important est devenu traître
12 Une autre foi ténébreuse lui fait la guerre

D20 Caractéristiques spécifiques du culte
1 Il favorise les altérations corporelles monstrueuses
2 C'est un vestige d'une culture aujourd'hui morte
3 Il possède une variété d'artefacts anciens puissants
4 C'est une secte d'une foi publique plus connue
5 Il conclut des accords secrets avec la classe dirigeante
6 Il a un type de bête totémique ou de monstre
7 Ils vivent là où les gens normaux ne pourraient pas vivre
8 Ce sont des cannibales ou d'autres déviants gustatifs
9 Ils ont des agents dans d'autres groupes religieux
10 On pensait qu'ils avaient été anéantis dans le passé
11 Une sous-culture de la terre lui est favorable
12 Il utilise des magies semblables à celles de la technologie
13 Il y a beaucoup de monstres serviteurs qui lui obéissent
14 Une région est tacitement considérée comme lui appartenant
15 C'était autrefois une foi publique et puissante
16 Il a des sympathisants déclarés parmi les grands
17 On pense qu'il retient un destin terrible
18 Ils ne ressemblent qu'à des humains
19 La partie visible du culte n'en est qu'une fraction
20 Ils servent un but qui n'est plus

		Éthique		
		Loyal	Neutre	Chaotique
Morale	Bon	Loyal Bon 01-11	Neutre Bon 12-22	Chaotique Bon 23-33
	Neutre	Loyal Neutre 34-44	Neutre Absolu 45-56	Chaotique Neutre 57-67
	Mauvais	Loyal Mauvais 68-78	Neutre Mauvais 79-89	Chaotique Mauvais 90-100





DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Aerdrie Faenya	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Ysgard, Arborée	Air, climat, volatiles, pluie, fertilité, avariels
2	Anhur	Chaotique Bon	Mulhorande et Unther	Puissance mineure	Arcadie	Guerre, conflit, prouesses physiques, tonnerre, pluie, tempêtes
3	Balador	Chaotique Bon	Lycanthrope, Ours-	Puissance mineure		Ours-garous, protection, fraternité
4	Corellon Larethian	Chaotique Bon	Elfe	Puissance majeure	Arborée	Magie, arts et artisanats, musique, guerre
5	Diancastra	Chaotique Bon	Géant	Demi-puissance		Tromperie, ruse, impudence, plaisir
6	Dugmaren Brilletoge	Chaotique Bon	Nain	Puissance mineure	Outreterre	Découverte, invention, études
7	Eachthighern	Chaotique Bon	Sylvain, Licorne, Pégase	Puissance mineure		Soins, loyauté, protection
8	Eilistraee	Chaotique Bon	Drow, Profondeurs	Puissance mineure	Ysgard	Chant, danse, beauté, chasse, maîtrise de l'épée
9	Emmantiensien	Chaotique Bon	Sylvain, Sylvanien	Puissance intermédiaire		Sylvaniens, arbres, magie profonde et cachée
10	Haela Hachebrillante	Chaotique Bon	Nain	Demi-puissance	Terres des Bêtes	Chance des batailles, patron des nains bagarreurs, aventuriers nains
11	Hanali Celanil	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Amour romantique, beauté, art et artistes
12	Labelas Enoreth	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Temps, longévité, le moment du choix, histoire
13	Lliira	Chaotique Bon	Humain	Puissance mineure	Arborée	Joie, bonheur, danse, festivals, fêtes joyeuses, contentement
14	Luruë	Chaotique Bon	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Animaux intelligents, créatures intelligentes non-humanoïdes
15	Nebelun	Chaotique Bon	Gnome	Puissance mineure		Inventions, bonne chance
16	Nephthys	Chaotique Bon	Mulhorande et Unther	Puissance intermédiaire	Arborée	Richesse, commerce, gardienne des morts, protectrice des enfants
17	Rillifane Rallathil	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Forêts, nature, elfes sylvains, druides
18	Sashelas des Abîmes	Chaotique Bon	Créatures marines, Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Océans, elfes aquatiques, création, savoir, magie de l'eau, beauté
19	Sehanine Archelune	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Mysticisme, rêves, lointains voyages, mort, transcendance
20	Séluné	Chaotique Bon	Humain	Puissance intermédiaire	Ysgard	Lune, étoiles, navigation, navigateurs, voyageurs, quêteurs
21	Sharess	Chaotique Bon	Humain	Demi-puissance	Ysgard, Arborée	Hédonisme, excès, luxure, sensualité, chats, orgies
22	Sharindlar	Chaotique Bon	Nain	Puissance intermédiaire	Ysgard	Soins, charité, amoure romantique, fertilité, danse, séduction
23	Solonor Thelandira	Chaotique Bon	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Archers, chasse, survie
24	Sunie	Chaotique Bon	Humain	Puissance majeure	Arborée	Beauté, amour, passion
25	Thard Harr	Chaotique Bon	Nain	Puissance mineure	Terres des Bêtes	Nains sauvages, survie en jungle, chasse
26	Thor	Chaotique Bon	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Dieu du Tonnerre
27	Titania	Chaotique Bon	Sylvain	Puissance majeure		Peuples et royaumes féériques, amitié, magie
28	Tymora	Chaotique Bon	Humain, Petite-gens	Puissance intermédiaire	Arborée	Chance, talent, victoire, aventuriers et aventure en général
29	Valkur	Chaotique Bon	Humain	Demi-puissance	Ysgard	Marins, navires, vents favorables, combat naval
30	Zeus	Chaotique Bon	Humain	Puissance majeure	Olympe	Dieu du Ciel souverain des Dieux

DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Ao	Neutre	Humain	Sur-puissance	Royaumes Oubliés	Création des dieux, maintien de l'équilibre cosmique
2	Akadie	Neutre	Humain	Puissance majeure	Elémentaire de l'Air	Élément air, élémentalistes de l'air, déplacement, vitesse
3	Annam	Neutre	Géant	Puissance majeure	Outreterre	Magie, connaissance, fertilité, philosophie
4	Brandobaris	Neutre	Petite-gens	Puissance mineure	Tous	Ruse, vol, aventure, voleurs petites-gens
5	Callarduran Maindouce	Neutre	Profondeurs, Gnome	Puissance intermédiaire	Bytopie	La pierre, les Profondeurs, le monde souterrain, les mines
6	Caoimhin	Neutre	Sylvain, Killmoulis	Demi-puissance		Nourriture, amitié timide
7	Chronepsis	Neutre	Ecailleux, Dragon	Puissance intermédiaire		
8	Dumathoïn	Neutre	Nain	Puissance intermédiaire	Outreterre	métaux, richesses enterrées, minerais, mines, exploration, nains
9	Eadro	Neutre	Homme-poisson	Puissance intermédiaire		Locatahs, hommes-poissons
10	Ferrix	Neutre	Lycanthrope, Tigresse-garou	Puissance mineure		Jeu, curiosité, chasse
11	Geb	Neutre	Mulhorande et Unther	Puissance mineure	Elémentaire de Terre	La terre, mineurs, ressources minérales
12	Gond	Neutre	Humain, Gnome	Puissance intermédiaire	Outreterre	Création, artisanat, construction, travail de la forge
13	Grumbar	Neutre	Humain	Puissance majeure	Elémentaire de lTerre	Élément terre, élémentalistes de la terre, solidité
14	Héphaïstos	Neutre	Humain	Puissance mineur	Plan Primaire	Dieu des forgerons
15	Hermes	Neutre	Humain	Puissance majeure	Olympe	Dieu des Voleurs, des menteurs, des joueurs
16	Io	Neutre	Ecailleux, Dragon	Puissance majeure		
17	Istishia	Neutre	Humain	Puissance majeure	Elémentaire de l'Eau	Élément eau, élémentalistes de l'eau, purification par l'eau
18	Karsus	Neutre	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Folie de l'arrogance et de l'ambition, orgueil démesuré
19	Kossuth	Neutre	Humain	Puissance majeure	Elémentaire du Feu	Élément feu, élémentalistes du feu, purification par le feu
20	Oghma	Neutre	Humain	Puissance majeure	Outreterre	Savoir, inventions, inspiration, bardes
21	Quorlinn	Neutre	Créatures volantes, Kenku	Puissance mineure		Duperie, déguisement, vol
22	Semuanya	Neutre	Ecailleux, Homme-lézard	Puissance mineure		Survie, propagation
23	Sheela Peryroyl	Neutre	Petite-gens	Puissance intermédiaire	Outreterre	Nature, agriculture, climat, chant, danse, beauté, amour
24	Shekinester	Neutre	Ecailleux, Naga	Puissance majeure	Outreterre	Varie suivant l'aspect (voir description)
25	Skerrit	Neutre	Sylvain, Centaure	Puissance mineure		Communauté, équilibre naturel
26	Skoraeus Os-de-Pierre	Neutre	Géant	Puissance intermédiaire	Plan Primaire	Géants de pierre
27	Sylvanus	Neutre	Humain	Puissance majeure	Outreterre	Nature à l'état sauvage, druides
28	Thoth	Neutre	Mulhorande et Unther	Puissance intermédiaire	Outreterre	Magie neutre, scribes, connaissance, science, ingénierie, secrets
29	Ubtao	Neutre	Chult	Puissance majeure	Outreterre	Création, le labyrinthe de la vie, jungles, les Jungles de Chult
30	Waukyne	Neutre	Humain	Puissance mineure	Outreterre	Commerce, argent, richesse

DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Baphomet	Chaotique Mauvais	Intrus, Minotaure	Puissance mineure	Abysses	Minotaures, bataille
2	Beshaba	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance intermédiaire	Abysses	Aléas du destin, infortune, malchance, accident
3	Cyric	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance majeure	Pandémonium	Assassinat, discorde, mensonge, intrigue, fourberie, illusion
4	Demogorgon	Chaotique Mauvais	Créatures marines	Puissance mineure	Abysses	Absorption d'énergie, domination
5	Diirinka	Chaotique Mauvais	Profondeurs, Nain	Puissance intermédiaire	Achéron	Magie, savants, connaissance, cruauté
6	Eshowdow	Chaotique Mauvais	Chult	Demi-puissance	Plan Primaire	Ombres, destruction, vengeance, couardise, ignominie, peur
7	Ghaunadaur	Chaotique Mauvais	Profondeurs, Drow	Puissance mineure	Elémentaire de Vase	Vases, limons, gelées, parias, toutes choses souterraines
8	Gorellik	Chaotique Mauvais	Intrus, Gnoll	Demi-puissance	Abysses	Chasse, hyènes, hyenodons
9	Grande Mère	Chaotique Mauvais	Profondeurs, Tyrannoeil	Puissance majeure	Abysses	Magie, fertilité, tyrannie
10	Grankhul	Chaotique Mauvais	Gobelinoïde, Gobelours	Puissance mineure	Abysses	Chasse, sens, surprise
11	Grolantor	Chaotique Mauvais	Géant	Puissance intermédiaire	Carcères	Chasse, combat
12	Hruggek	Chaotique Mauvais	Gobelinoïde, Gobelours	Puissance intermédiaire	Pandémonium	Violence combat
13	Juiblex	Chaotique Mauvais	Profondeurs, Perdu	Puissance mineure	Abysses	Inconnue
14	Kanchelsis	Chaotique Mauvais	Ténébreux, Vampire	Puissance intermédiaire		Sang, débauche, magie, vampirisme
15	Laogzed	Chaotique Mauvais	Ecailleux, Troglodyte	Demi-puissance	Abysses	Manger
16	Loki	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Dieu des méfaits, des Conflits et du feu
17	Lolth	Chaotique Mauvais	Profondeurs, Drow	Puissance intermédiaire	Abysses	Araignées, mal, ténèbres, chaos, assassins, la race drow
18	Malar	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance mineure	Carcères	Chasseurs, bêtes et monstres sanguinaires, sang, soif de meurtre
19	Moander	Chaotique Mauvais	Humain	Demi-puissance	Abysses	Putréfaction, pourrissement, corruption
20	Ramenos	Chaotique Mauvais	Ecailleux, Batrasog	Puissance mineure		Somnolence, intoxication, délabrement
21	Reine de l'Air & Ténèbres	Chaotique Mauvais	Sylvain, Elfe	Puissance intermédiaire	Pandémonium	Magie, illusions, ténèbres, meurtre
22	Sess'innek	Chaotique Mauvais	Ecailleux, Homme-lézard	Demi-puissance	Abysses	Civilisation, domination
23	Skiggaret	Chaotique Mauvais	Gobelinoïde, Gobelours	Demi-puissance	Abysses	Terreur
24	Sseth	Chaotique Mauvais	Chult	Puissance intermédiaire	Abysses	Serpents intelligents, yuan-ti, ophidiens, nagas renégats, poison
25	Talos	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance majeure	Pandémonium	Tempêtes, destruction, rébellion, incendies, tremblements de terre
26	Umberlie	Chaotique Mauvais	Humain	Puissance intermédiaire	Abysses	Océans, courants, vagues, vents marins
27	Urdlen	Chaotique Mauvais	Gnome	Puissance intermédiaire	Abysses	Avidité, Soif de sang, Sang, Mal, Haine, Pulsion incontrôlée
28	Vaprak	Chaotique Mauvais	Intrus, Ogre	Puissance mineure	Abysses	Combat, avarice
29	Yeenoghu	Chaotique Mauvais	Intrus, Gnoll, Flind	Puissance mineure	Abysses	Goules, gnolls, paralysie
30	Zythra	Chaotique Mauvais	Mind Flayers	Puissance majeure		Dieux des Minds Flayers

DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Baervan Ermiterrant	Neutre Bon	Gnome	Puissance intermédiaire	Bytopie	Forêts, Voyage, Nature, gnomes des forêts
2	Baravar Sombretoge	Neutre Bon	Gnome	Puissance mineure	Bytopie	Illusions, Tromperie, Pièges
3	Chauntéa	Neutre Bon	Humain	Puissance majeure	Elysées	Agriculture, plantes cultivées par l'homme, fermiers, jardiniers, été
4	Déméter	Neutre Bon	Humain	Puissance mineure	Olympe	Déesse Agriculture
5	Déneïr	Neutre Bon	Humain	Puissance mineure	Terres des Bêtes	Glyphes, images, littérature, lecture/écriture, scribes, art littéraire
6	Eldath	Neutre Bon	Humain	Puissance mineure	Elysées	Endroits reculés, sources, plans d'eau, calme, paix, cascades, druides
7	Fionnghuala	Neutre Bon	Sylvain, Dame des cygnes	Demi-puissance		Dames des cygnes, communication, confréries
8	Flandal Peaudacier	Neutre Bon	Gnome	Puissance intermédiaire	Bytopie	Mines, force, forge, travail du métal, armes et armures
9	Freya	Neutre Bon	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Deesse de l'amour et de la fertilité
10	Gwaeron Bourrasque	Neutre Bon	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Pistage, interprétation des signes forestiers, rôdeurs du Nord
11	Hathor	Neutre Bon	Mulhorande et Unther	Puissance mineure	Elysées	Naissance des enfants, maternité, musique populaire, danse, poésie
12	Hiatea	Neutre Bon	Géant	Puissance majeure	Elysées	Nature, agriculture, chasse, femelles, enfants
13	Iallanis	Neutre Bon	Géant	Puissance mineure	Arborée	Amour, pitié, beauté
14	Isis	Neutre Bon	Mulhorande et Unther	Puissance intermédiaire	Arcadie, Elysées	Climat, rivières, agriculture, amour, mariage, magie bénéfique
15	Lathandre	Neutre Bon	Humain	Puissance majeure	Elysées	Printemps, aube, naissance, renouveau, créativité, jeunesse, vitalité
16	Lion de Mer	Neutre Bon	Créatures marines	Puissance mineure		Inconnue, mais hait les requins
17	Maïlikki	Neutre Bon	Humain	Puissance intermédiaire	Terres des Bêtes	Forêts, créatures des bois, rôdeurs, dryades, automne
18	Milil	Neutre Bon	Humain	Puissance mineure	Terres des Bêtes	Poésie, chant, éloquence
19	Muamman Duathal	Neutre Bon	Nain	Puissance mineure	Ysgard	aventuriers nains, explorateurs, expatriés, voyageurs, nomades, foudre
20	Mystra	Neutre Bon	Humain	Puissance majeure	Elysées	Magie, sorts, trame magique du multivers
21	Obéron	Neutre Bon	Sylvain	Puissance mineure		Nature, endroits sauvages, animaux
22	Odin	Neutre Bon	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Père Universel, Dirigeant suprème des Dieux
23	Persana	Neutre Bon	Créatures marines, Triton	Puissance intermédiaire		Tritons, architecture
24	Remnis	Neutre Bon	Créatures volantes, Aigle géant	Puissance mineure		Aigles géants, ciel, services
25	Segojan Hanteterre	Neutre Bon	Gnome	Puissance intermédiaire	Bytopie	la terre, la nature, les morts, les gnomes des rochers
26	Shiallia	Neutre Bon	Humain	Demi-puissance	Terres des Bêtes	La Haute-Forêt, les bois de Padhiver, clairières, croissance forestière
27	Stance	Neutre Bon	Créatures volantes	Inconnu		Inconnue
28	Stronmaus	Neutre Bon	Géant	Puissance majeure	Terres des Bêtes	Soleil, ciel, climat, joie
29	Surminare	Neutre Bon	Créatures marines, Selkie	Puissance mineure		Selkies, beauté, paix
30	Syranita	Neutre Bon	Créatures volantes, Aarakocra	Puissance intermédiaire		Aarakocras, protection, attention

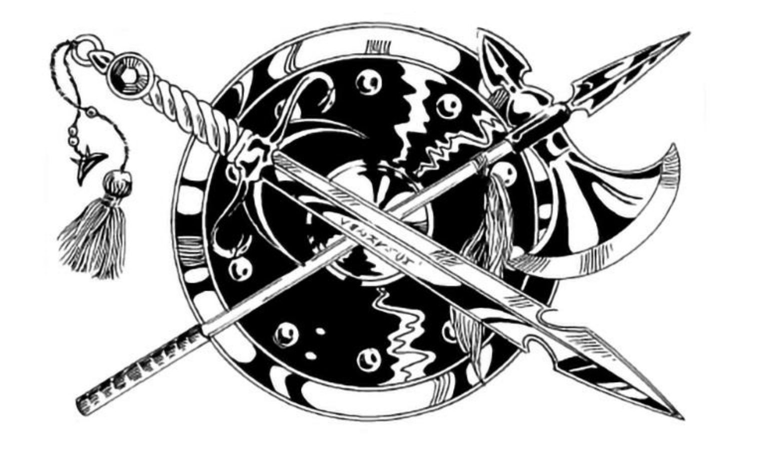
DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Aasterinian	Chaotique Neutre	Dragon, Ecailleux	Puissance mineure		
2	Aegir	Chaotique Neutre	Humain	Puissance mineure	Olympe	Dieux des tempètes et des mers
3	Damh	Chaotique Neutre	Sylvain, Korred, Satyre	Puissance mineure		Danse, chanson, fêtes
4	Dionysos	Chaotique Neutre	Humain	Puissance majeure	Olympe	Dieu du vin
5	Erevan Ileserë	Chaotique Neutre	Elfe	Puissance intermédiaire	Arborée	Espièglerie, changement, roublards
6	Fenmarel Mestarine	Chaotique Neutre	Elfe	Puissance mineure	Limbes	Elfes sauvages, parias, boucs émissaires, isolationnistes
7	Fileet	Chaotique Neutre	Humain	Demi-puissance		Déesse des Oiseaux
8	Garagos	Chaotique Neutre	Humain	Demi-puissance	Pandémonium	Guerre, compétences martiales, destruction, pillage
9	Héraclès	Chaotique Neutre	Humain	Demi-puissance	Olympe	Fils de Zeus
10	Ibrandul	Chaotique Neutre	Humain	Puissance mineure	Pandémonium	Cavernes, catacombes, Tréfonds Obscurs, furtifs
11	Leïra	Chaotique Neutre	Humain	Puissance mineure	Limbes	Duperie, illusion
12	Pan	Chaotique Neutre	Humain	Puissance mineure	Olympe	Dieu de la nature et des passions sauvages
13	Parrafaire	Chaotique Neutre	Ecailleux	Demi-puissance	Carcères	Gardiennage
14	Poseïdon	Chaotique Neutre	Humain	Puissance majeure	Olympe	Mer, Océan, Tremblement de terre
15	Shaundakul	Chaotique Neutre	Humain	Puissance mineure	Ysgard	Voyage, exploration, commerce à longue distance, mineurs, caravanes
16	Shevarash	Chaotique Neutre	Elfe	Demi-puissance	Limbes, Arborée	Haine des drows, vengeance, croisades militaires, perte, revanche
17	Sqeulaiche	Chaotique Neutre	Sylvain, Farfadet	Demi-puissance		Tours, illusions
18	Tempus	Chaotique Neutre	Humain	Puissance majeure	Limbes	Guerre, batailles, guerriers
19	Trouveur de Wyverne	Chaotique Neutre	Humain	Demi-puissance	Arborée	Cycle de la vie (des cendres à la renaissance), évolution de l'art, saurials
20	Uthgar	Chaotique Neutre	Humain	Demi-puissance	Ysgard	Tribus barbares Uthgardts, force physique



DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Abbathor	Neutre Mauvais	Nain	Puissance intermédiaire	Gaste Grise	Cupidité
2	Aurile	Neutre Mauvais	Humain	Puissance mineure	Pandémonium	Froid, hiver
3	Blibdoulpoulp	Neutre Mauvais	Ecailleux, Kuo-toa	Puissance intermédiaire		Ténèbres, folie, vengeance
4	Cegilune	Neutre Mauvais	Ténébreux, Sorcière	Puissance mineure		Larves, sorcières, pleine lune
5	Dieu Noir	Neutre Mauvais	Profondeurs, Perdu	Puissance intermédiaire		Ténèbres éternelles, froid, décomposition, affaiblissement
6	Grand Ancien Élémentaire	Neutre Mauvais	Profondeurs, Perdu	Puissance majeure	Demi-plan Perdu	Forces élémentaires
7	Hel	Neutre Mauvais	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Deesse de la mort
8	Hrussiall'k	Neutre Mauvais	Créatures du Feu	Puissance mineure	Plan Elémentaire du Feu	Seigneur des coulées de lave, dragon rouge, Lézard de feu
9	Karontor	Neutre Mauvais	Géant	Puissance mineure	Carcères	Déformations, haine, bêtes
10	Kuraulyek	Neutre Mauvais	Gobelinoïde, Urde	Demi-puissance		Urdes
11	Mask	Neutre Mauvais	Humain	Puissance mineure	Gaste Grise	Voleurs, vol, ombres
12	Mellifleur	Neutre Mauvais	Ténébreux, Liche	Puissance mineure	Géhenne	Liches, magie
13	Memnor	Neutre Mauvais	Géant	Puissance mineure	Géhenne	Orgueil, contrôle et prouesses mentales
14	Myrkul	Neutre Mauvais	Humain	Puissance majeure	Gaste Grise	Les morts, affaiblissement, pourrissement, corruption, parasites
15	Panzuriel	Neutre Mauvais	Créatures marines	Puissance intermédiaire	Gaste Grise	Meurtre, confusion, subversion
16	Phaarkilloorm	Neutre Mauvais	Oiseaux	Demi-puissance	Terres des Bêtes	Dieux des Oiseaux et des créatures volantes
17	Ribleur	Neutre Mauvais	Gobelinoïde	Demi-puissance		Haine, mort, froid
18	Sebek	Neutre Mauvais	Mulhorande et Unther	Demi-puissance	Plan Primaire	Aléas maritimes, crocodiles, rivières, marécages
19	Shar	Neutre Mauvais	Humain	Puissance majeure	Gaste Grise	Obscurité, nuit, malheur, oubli, secrets jamais révélés, cavernes
20	Shargaas	Neutre Mauvais	Orque	Puissance intermédiaire	Achéron	Ténèbres, voleurs



DOMAINE DES DIEUX

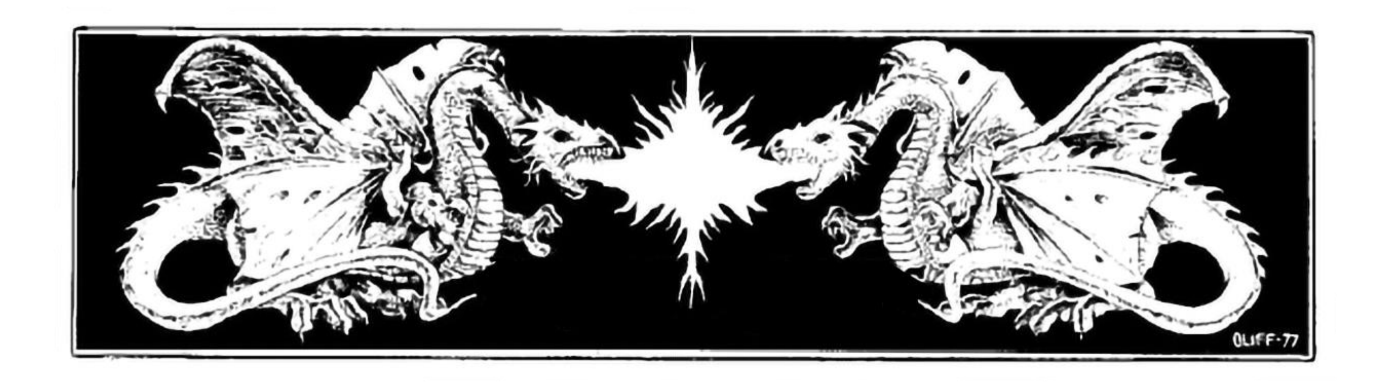
Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
3	Arawn	Loyal Mauvais	Humain	Puissance majeure		Dieu des morts
4	Bahghtru	Loyal Mauvais	Orque	Puissance intermédiaire	Achéron	Force, combat
5	Baine	Loyal Mauvais	Humain	Puissance majeure	Achéron	Querelles, haine, tyrannie
6	Bargrivyek	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Gobelin	Puissance mineure	Baator	Coopération, territoire
7	Bhaal	Loyal Mauvais	Humain	Puissance intermédiaire	Géhenne	La mort, surtout violente ou rituelle
9	Duerra des Abîmes	Loyal Mauvais	Profondeurs, Nain	Demi-puissance	Achéron	Psioniques (l'Art Invisible), conquête, expansion, guerriers
10	Gaknulak	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Kobold	Demi-puissance		Protection, furtivité, tromperie, pièges
11	Gargauth	Loyal Mauvais	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Trahison, cruauté, corruption politique, conciles véreux
12	Gilgeam	Loyal Mauvais	Mulhorande et Unther	Demi-puissance	Achéron	Force, prouesses athlétiques, ciel, bataille, villes, les terres
13	Gruumsh	Loyal Mauvais	Orque	Puissance majeure	Achéron	Guerre, territoire
14	Hécate	Loyal Mauvais	Humain	Puissance mineure	Olympe	Déesse de la Magie
15	Illneval	Loyal Mauvais	Orque	Puissance intermédiaire	Achéron	Guerre
16	Ilsensine	Loyal Mauvais	Profondeurs, Illithid	Puissance majeure	Outreterre	Domination mentale, magie
17	Iyachtu Xvim	Loyal Mauvais	Humain	Puissance mineure	Géhenne	Tyrannie, haine
18	Khurgorbaeyag	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Gobelin	Puissance mineure	Achéron	Esclavage, oppression, moral
19	Kurtulmak	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Kobold	Puissance intermédiaire	Baator	Guerre, mines
20	Laduguer	Loyal Mauvais	Profondeurs, Nain	Puissance intermédiaire	Achéron	Création d'armes magiques, magie, artisanat, lnains gris
21	Loviatar	Loyal Mauvais	Humain	Puissance mineure	Géhenne	Douleur, blessures, souffrances, tourments, torture
22	Luthic	Loyal Mauvais	Orque	Puissance mineure	Achéron	Fertilité, médecine, servitude
23	Maanzecorian	Loyal Mauvais	Profondeurs, Illithid	Puissance intermédiaire		Connaissance, philosophie
24	Maglubiyet	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Gobelin,	Puissance majeure	Achéron	Guerre, commandement
25	Nomog-Geaya	Loyal Mauvais	Gobelinoïde, Hobgobelin	Puissance mineure	Achéron	Guerre, autorité
26	Sekolah	Loyal Mauvais	Créatures marines	Puissance intermédiaire	Baator	Pillage, chasse, tyrannie
27	Seth	Loyal Mauvais	Mulhorande et Unther	Puissance intermédiaire	Baator	Mal, désert, tempêtes de sable, destruction, sécheresse
28	Squerrik	Loyal Mauvais	Lycanthrope, Rat-garou	Puissance mineure		Vol, déguisement, cachettes
29	Tiamat	Loyal Mauvais	Dragon	Puissance mineure		
30	Yurtrus	Loyal Mauvais	Orque	Puissance intermédiaire	Achéron	Mort, maladies

DOMAINE DES DIEUX

Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
3	Amaunator	Loyal Neutre	Humain	Puissance mineure	Méchanus	Bureaucratie, contrats, loi, ordre, suzeraineté, le soleil
4	Azouth	Loyal Neutre	Humain	Puissance mineure	Arcadie	Magiciens, mages, jeteurs de sorts en général
5	Cavalière Rouge	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Stratégie, tactique
6	Frigga	Loyal Neutre	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Déesse de l'atmosphère Epouse d'Odin
7	Hoar	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Méchanus	Vengeance, châtiment, justice poétique
8	Jergal	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Gaste Grise	Fatalité, ordre dans la mort, enterrement appropriés
9	Kelemvor	Loyal Neutre	Humain	Puissance majeure	Gaste Grise	La mort, les morts
10	Mardouk	Loyal Neutre	Humain	Puissance majeure		Dieu des Villes des Vents, Orages, Pluies
11	Meriadar	Loyal Neutre	Gobelinoïde, Homme	Puissance intermédiaire		Patience, méditation, tolérance, arts et artisanat
12	Horus	Loyal Neutre	Humain	Puissance mineure	Plan Primaire	Fils d'Osiris le vengeur
13	Psilofyr	Loyal Neutre	Profondeurs, Myconide	Puissance intermédiaire	Méchanus	Communauté, soins, philosophie
14	Savras	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Arcadie	Devins, divinations, magie divinatoire, destin, vérité
15	Siamorphe	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Nobles, noblesse, droits légitimes de la noblesse
16	Ssrrpt'ck	Loyal Neutre	Insecte	Puissance mineure	Plan Primaire	Dieu des Insectes
17	Ulutiu	Loyal Neutre	Humain	Demi-puissance	Plan Primaire	Glaciers, mers gelées, environnements polaires
18	Urogalan	Loyal Neutre	Petite-gens	Demi-puissance	Elysées	Terre, mort, protection des morts



Dé	Dieu	Alignement	Sphères d'influence	Autres noms	Nom du domaine	Prédilection
1	Arvoreen	Loyal Bon	Petite-gens	Puissance intermédiaire	Mont Céleste	Défense, guerre, vigilance, guerriers petites-gens, devoir
2	Bahamut	Loyal Bon	Ecailleux, Dragon	Puissance mineure		
3	Berronar Purargent	Loyal Bon	Nain	Puissance intermédiaire	Mont Céleste	Sécurité, vérité, foyer, soins, vie en famille, tradition
4	Clangeddin Barbedargent	Loyal Bon	Nain	Puissance intermédiaire	Arcadie	Bataille, guerre, courage, honneur
5	Cyrrollalee	Loyal Bon	Petite-gens	Puissance intermédiaire	Mont Céleste	Amitié, confiance, foyer, honnêteté, arts (tissage et couture)
6	Gaerdal Maindefer	Loyal Bon	Gnome	Puissance mineure	Bytopie	Protection, Vigilance, Combat
7	Garl Brilledor	Loyal Bon	Gnome	Puissance majeure	Bytopie	Protection, humour, farce, taille de gemme, forge, race gnome
8	Gorm Gulthyn	Loyal Bon	Nain	Puissance mineure	Bytopie	Gardien et protecteur de tous les nains, gardiens, défense
9	Heimdall	Loyal Bon	Humain	Puissance majeure	Valhalla	Dieu Lumineux Gardien du Bifrost
10	Horus-Ré	Loyal Bon	Mulhorande et Unther	Puissance majeure	Arcadie	Le soleil, vengeance, commandement, rois, vie
11	Ilmater	Loyal Bon	Humain	Puissance intermédiaire	Bytopie	Endurance, souffrance, martyre, persévérance
12	Jazirian	Loyal Bon	Créatures volantes, Couatl	Puissance majeure		
13	Mitra	Loyal Bon	Humain	Puissance Majeure		Apprentissage, protection, vigilance contre le mal
14	Moradin	Loyal Bon	Nain	Puissance majeure	Mont Céleste	Nains, création, forge, artisanat, guerre, la race naine
15	Nobanion	Loyal Bon	Humain	Demi-puissance	Terres des Bêtes	Lions, animaux d'alignement bon, lammasus, wemics, lions-
16	Osiris	Loyal Bon	Mulhorande et Unther	Puissance intermédiaire	Arcadie	Nature, morts, la mort, justice, récoltes
17	Torm	Loyal Bon	Humain	Puissance mineure		Devoir, loyauté, obéissance, paladins
18	Trishina	Loyal Bon	Créatures marines, Elfe,	Puissance mineure	Mont Céleste	Amour, fidélité, jeunesse, jeu
19	Tyr	Loyal Bon	Humain	Puissance majeure	Mont Céleste, Ysgard	Justice
20	Yondalla	Loyal Bon	Petite-gens	Puissance majeure	Mont Céleste	Protection, fertilité, la race petite-gens, enfants, sécurité



DOMAINE DES DIEUX

Sommaire


Règles Avancées Officielles de
Donjons & Dragons®
GUIDE DES MAITRES & DES SERVANTS
Que vous arbitriez une simple aventure
ou que vous élaboriez une campagne complète.
Le Guide des Maîtres & des Servants est
la meilleure source d'information.
Découvrez les règles qui régissent
les royaumes, les guerres, les territoires & leurs magies.
TSR
TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147
TSR UK Ltd.
The Mill, Rathmore Road
Cambridge CB1 4AD
United Kingdom